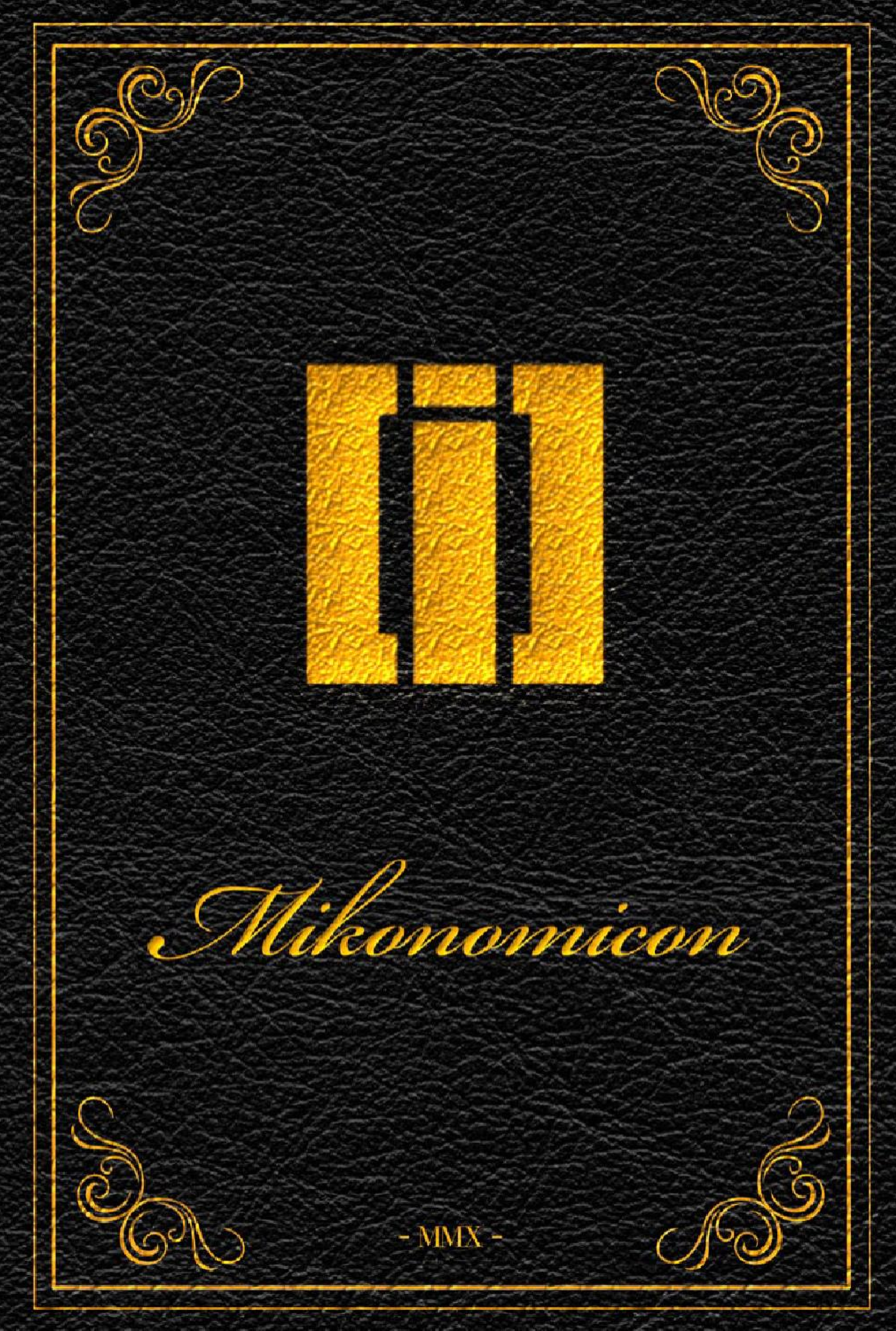


Mikonomicon
- MMX -

UNA PRODUCCIÓN DE





Carrera Terciaria

DV Técnico Superior en Desarrollo de Videojuegos

Resolución 2524/09 Ministerio de Educación - D.G.E.G.P.

(Duración 3 Años)

imagecampus.com.ar



otra educación

Programas Profesionales

GA Game Art

(Duración 9 Meses)

DG Game Design

(Duración 9 Meses)

Programas de Especialización

F3D Juegos 3D con Flash

(Duración 9 Meses)

U3D Desarrollo de Videojuegos con Unity3D

(Duración 5 Meses)

Salta 239 - C1074AAE Buenos Aires - Argentina / Tel. +5411- 43 83 22 44 / Fax +5411- 43 83 29 92

Info@imagecampus.com.ar



FICHINES + TECNOLOGIA + RED SOCIAL + REVISTA

[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

¿Por qué la [i]?

☆ Somos el orgullo gamer.

☆ Estamos quemados como vos.

☆ Cuando hacías ruiditos con el chupete, nosotros jugábamos Doom.

☆ Fuimos vírgenes hasta los 30 años.

☆ Odiamos los campers.

☆ Tenemos el mejor sitio de videojuegos de LATAM.

☆ Ningún otro sitio gamer tiene tantas minitas.

☆ Ah, en marzo del 2011 vuelve la revista impresa.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR



FUERZA MOSCA

ALBERTO MORENO

DIEGO GRECO



CONSULTANOS

INFO@GRIMORIODIGITAL.COM

BUENOS AIRES | ARGENTINA

WWW.GRIMORIODIGITAL.COM

NOVELAS – COMICS – REVISTAS – EN TODO EL MUNDO



LLEGA A ARGENTINA LA SERIE DE ZOMBIS MAS EXITOSA DEL MOMENTO.

THE WALKING DEAD #1
LOS MUERTOS CAMINANTES
ROBERT KIRKMAN
TONY MOORE
DIAS PASADOS
PARTE 1 DE 3

CONSEGUÍ LA PRIMER MINISERIE "DÍAS PASADOS" DE 3 NUMEROS, YA A LA VENTA. EN MARZO 2011, SERIE REGULAR DE APARICIÓN MENSUAL.



www.ovnipress.com.ar

The Walking Dead: Days Gone Bye is ™ and © 2004 Robert Kirkman.







Tomando como primer instancia, el diseño, y la información mas novedosa sobre la cultura japonesa, WASABİ brindará frescura al genero de revistas de información. Con secciones fijas como Clásicos del Manga, donde se reseñan las historietas japonesas más influyentes del mundo y que constituyen una parte importantísima del mercado editorial. Novedades de Anime, trayendo lo último sobre todas las producciones relacionadas tanto en series como películas."Gaming" donde son analizados todas las novedades de los últimos juegos de consolas y pc. WASABİ es todo esto y mucho más.





COMPRALA EN ITUNES



wasabimagazine.com.ar



wasabimagazine.
blogspot.com/



twitter.com
/Wasabi_Magazine



WASABI-Magazine



Canal Wasabi



WonderKing 2D, es un MMORPG de scroll horizontal que lleva a los jugadores a una salvaje y peligrosa aventura a través del mundo de Windus. Este reconfortante juego 2D ofrece detallados gráficos y una completa historia para los jugadores de todas las edades.

Es una absorbente historia de heroísmo que tiene lugar en un mundo fantástico: los jugadores luchan contra siniestras fuerzas oscuras conocidas como Sinistry of Devils, con el objetivo que ser coronados como WonderKing. La profecía dice que solo el WonderKing puede salvar el mundo de la oscuridad derrotando al malvado Baalon, Rey de los Demonios, que ha causado una enorme revolución en su mundo.

Los jugadores usan un original sistema de misiones que les hacen progresar en su viaje, de forma que todas las misiones forman el argumento de esta aventura. En su viaje, los jugadores podrán tomar incluso mascotas, que les ayudarán en las aventuras y en las batallas.

¡Obtén una montura exclusiva haciendo clic aquí!

El gamer no muere. Respawnea.

QUIZÁS NO HAYA UNA FRASE que refleje de forma más certera estas páginas. Dicen que cuando un cúmulo de voluntades transita el mismo objetivo, no hay nada que se pueda interponer. Así nació este Libro de los Micos, fruto de un sueño colectivo que se gestó gracias a la magia de los viejos buenos tiempos. Aquí conviven micos de la primera época, aquellos que le dieron vida a XPC, un ícono en "revistas de fichines" de la Argentina, un trabajo apasionado que marcó a una generación entera de gamers, muchos de quienes día a día forman parte de www.irrompibles.com.ar, todos bajo el implacable látigo del guardián de la criatura, Dan.

Sí, somos adictos. Desde los remotos tiempos del Pac-Man hasta hoy hemos sufrido, amado y soñado gracias a los juegos. Las pronunciadas ojeras y el incipiente reuma son señales inequívocas del extenso recorrido, como también nuestras jugosas experiencias, que verán aquí plasmadas con esa onda que nos caracteriza, viteh.

Déjenme advertirles que se encontrarán con una suerte de imperfección en forma de notas, reviews y demás desvaríos. Pero de algo estoy seguro: por estas venas corre amor por los videojuegos, y por sobre todas las cosas la enorme convicción de continuar con un legado.

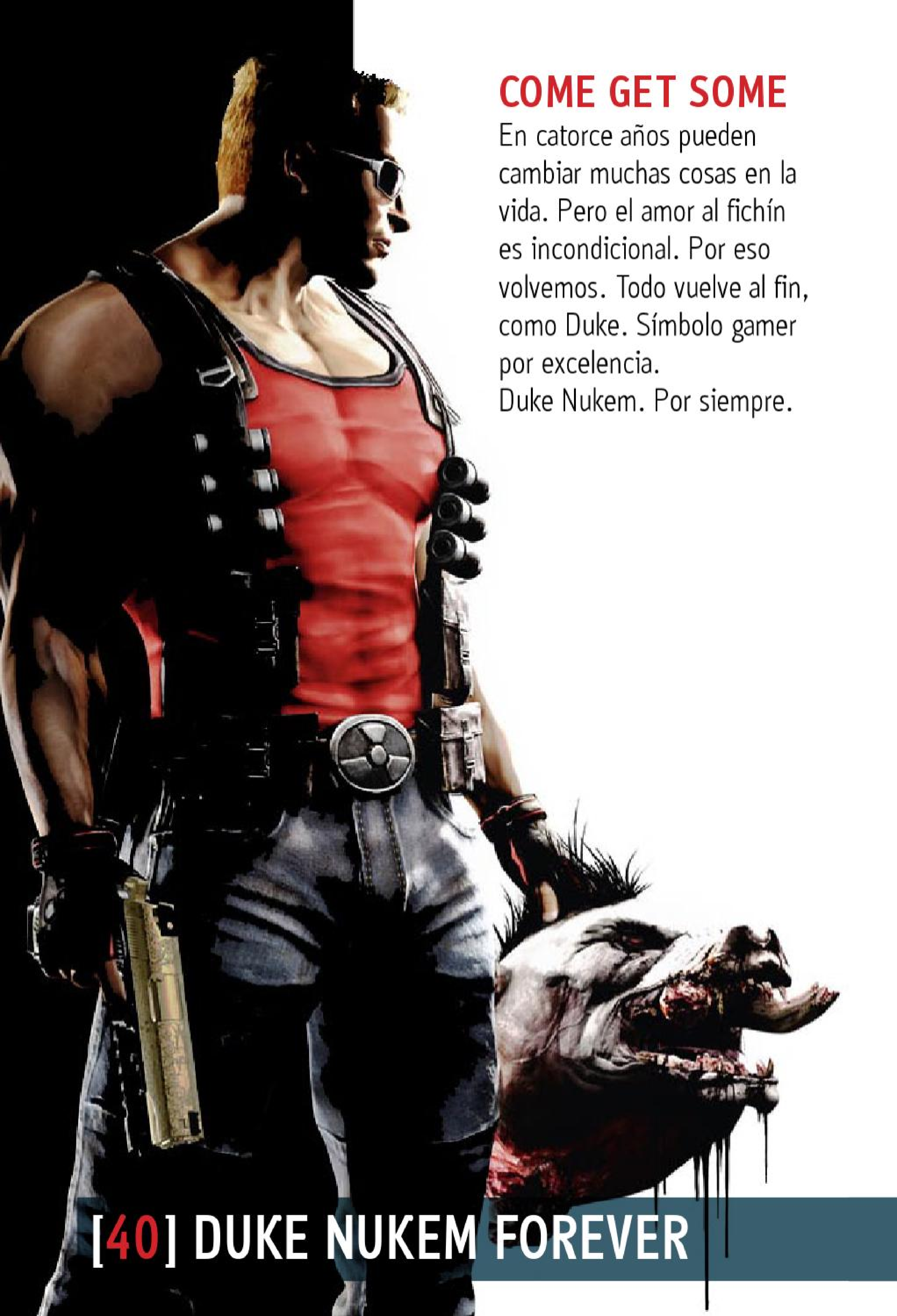
Contra eso, ni el más "pulenta" de los villanos podrá jamás, porque somos los héroes de este juego, ya nos chamuyamos a la princesa y vamos por más. [i]

Diego "piojo" Marletta



CONTENIDOS

Todo lo recaudado con este libro se destinará a completar la dentadura de oro de Dan.



COME GET SOME

En catorce años pueden cambiar muchas cosas en la vida. Pero el amor al fichín es incondicional. Por eso volvemos. Todo vuelve al fin, como Duke. Símbolo gamer por excelencia.
Duke Nukem. Por siempre.

[40] DUKE NUKEM FOREVER

25 años de Mario

¡Con avenida propia y todo!



Textos: Nelson "Aguila de Acero" Reyes

NOS LLAMABA LA ATENCIÓN los colores y ese fontanero regordete que parecía incitar a la violencia y las drogas duras rompiendo ladrillos con la cabeza, saltando arriba de tortugas y hongos, consumiendo flores que le daban súper poderes o aumentaban su tamaño. Pero no hay malas intenciones en Mario, sino al contrario: nos enseñó que la diversión no requiere de (grandes dosis) de violencia ni mucho menos de drogas.

Corriendo por aquellas pampas verdes, saltando obstáculos, metiéndonos en tuberías, revoleando bolas de fuego; en fin, salvando el peludo trasero de las plantas carnívoras hasta trompearnos con Koopa, allí fuimos gamers de corazón.

Luego de su éxito con Super Mario Bros –aunque fue en Donkey Kong (1981) donde el bigotudo apareció por primera vez–, con el tiempo pudimos ver cómo la fama crecía alrededor de la extraordinaria mascota de Nintendo, hija de un grande del game design, Shigeru Miyamoto. Mario ya es un símbolo que junto con el obeso Pac-Man y el malévolo alien de Space Invaders identifica al instante nuestro hobby favorito, aun entre quienes no son de jugar.

En 2010, el tenaz personaje cumplió 25 años de trayectoria. Para celebrar, Nintendo viene preparando el lanzamiento del pack Super Mario Bros. Aniversary Edition, que es un compiladito de los mejores títulos del bigotudo, como Super Mario Bros., Super Mario Bros: The Lost Levels, Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros. 3. Una panzada plataformera.

Por otra parte, los futuros vecinos de Arcosur, una pequeña ciudad de Zaragoza, España, que comenzará a ser habitada en 2012, decidieron nombrar la avenida principal como "Super Mario Bros." (y habrá otra decena de calles que llevarán nombres de personajes de videojuegos no violentos, como Los Sims, Tetris y Sonic). Nintendo donará al pueblo una estatua del fontanero, que seguramente será la atracción de la plaza principal.

¿Qué más decir? Fueron 25 años de grandes juegos. Todos conservamos un recuerdo de risas en familia, quizás de años pasados mucho tiempo atrás.

En [IRROMPIBLES] rendimos honor al personaje del año. [i]



Actividad para gamers 2011

SI BIEN ESTE MIKONOMICON reúne lo mejor de 2010, aprovechamos para contarles algunos eventos que veremos en 2011.

En marzo, organizado por IMAGE CAMPUS e [IRROMPIBLES], se dará inicio a jornadas gratuitas de entretenimiento y formación en desarrollo de videojuegos, proyección de trailers y concursos de todo tipo que contarán con premios y lo mejor: buena onda.

Más adelante, se estarán sumando nuestros amigos expertos en anime para montar unos poderosos desfiles de cosplay. También tendremos dibujantes de comics exponiendo sus obras. ¡Va a ser raro!

Además, se presentará una nueva comunidad online de artistas latinos especializada en modelado, gráfica, animación y programación, llamada UNITE LA.

También en marzo se desarrollará Game On! 2, una muestra organizada por la galería de arte Objeto a, en la que se podrá ver los trabajos de diversos artistas nacionales e internacionales relacionados con el mundo de los videojuegos, así como asistir a conferencias y talleres.

Marzo será también el mes en que volverá la Revista de [IRROMPIBLES] en un formato práctico, 64 páginas a todo color y el mejor contenido nacional e internacional. ¡Tendrá varias sorpresitas! La revista será compatible con papel ilustración, pero también con iPhone, iPod touch y iPad, gracias a nuestra empresa asociada, Grimorio Digital. De esa forma, podrá ser leída más allá de las fronteras de la Argentina en formato electrónico.

¿Algo más? ¡Sin duda, mucho más! A fin de año estaremos viviendo otra Exposición de Videojuegos Argentina organizada por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos del país, que volverá a demostrar la fuerza de nuestra industria.

Para estar al corriente de todo lo mencionado, y de las novedades que se irán produciendo a lo largo de 2011, sígannos en cualquiera de estos canales:







Sony lanzó el PS Move

Desde el día de la primavera, la filial argentina de Sony vende el control sensible al movimiento –y los juegos que lo soportan– en los Sony Style Stores de la Argentina. Resultó inédito en el país que Sony invirtiera en publicidad para juegos en calles y shoppings. ¡Excelente!



Gameloft e [i] regalaron una Wii en Navidad

Entre los hechos notables de 2010, algo que nos gustó mucho fue cuando ambas empresas unieron fuerzas para sortear una consola Nintendo Wii entre sus seguidores de Twitter y Facebook. Se podía participar en toda Latinoamérica, de manera que la consola fue al Arbolito del mico smoookee (Zumpango, México). ¡Nuestras felicitaciones a ese mico con suerte y un agradecimiento especial a Jorgelina y Jesica de Gameloft!





Blizzard en la Argentina

EL MUSEO RENAULT está en una de las zonas porteñas más elegantes de la ciudad. Allí nos dimos cita, el martes 18 de mayo por la noche, para asistir al lanzamiento oficial de StarCraft II: Wings of Liberty en nuestro país. Para [IRROMPIBLES], así como para la mayoría de los presentes, sin duda fue emocionante porque es muy poco frecuente en estas pampas que una compañía de primer nivel presente oficialmente sus juegos.

La presencia de Blizzard Entertainment nos hizo bien como industria de consumo de videojuegos, pero también como industria de desarrollo, ya que resulta inspirador para quienes trabajan o estudian con ese objetivo.

El poder de convocatoria de Blizzard logró reunir a prácticamente la totalidad del periodismo de videojuegos de Buenos Aires (y alguno de otras ciudades).

En diciembre, Blizzard organizó la apertura a medianoche de un local para iniciar la venta de World of Warcraft: Cataclysm en el mismo momento en que se hacía en el resto del mundo. Histórico. [i]



Empresas nacionales en el GDC 2010

DEL 28 DE FEBRERO AL 4 DE MARZO, más de 40 empresarios pertenecientes a 15 empresas porteñas desarrolladoras de videojuegos viajaron a San Francisco en busca de oportunidades de negocios. Lideradas por la Dirección General de Comercio Exterior, dependiente del Ministerio de Desarrollo Económico, participaron de la Game Developers Conference 2010 y Game Connection.

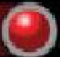
Las empresas de la Ciudad que formaron parte de la comitiva fueron Hungry Game, Cannedbrains, Redondear, Three Melons S.R.L, Vértigo, QB9, Ienter S.A., SIA Sistemas S.A., Cyberjuegos, Anthembox, Businessmart S.A., A4G, Trans Urban S.A. y E3 Group Interactive Technology and Advertisement S.A. La totalidad de las empresas contaron con un aporte no reembolsable, acción desarrollada en el marco del plan de internacionalización del sector de videojuegos que lleva adelante la Dirección General de Comercio Exterior, donde en comparación al año anterior se incrementó el apoyo económico alrededor de 40%. [i]

EN MARZO 2011



[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.



LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

HD
13°25'43.94"N 103°55'34.33"E
La más
bella de todas

IPHONE - IPOD TOUCH - IPAD - PAPEL

Los sistemas más vendidos

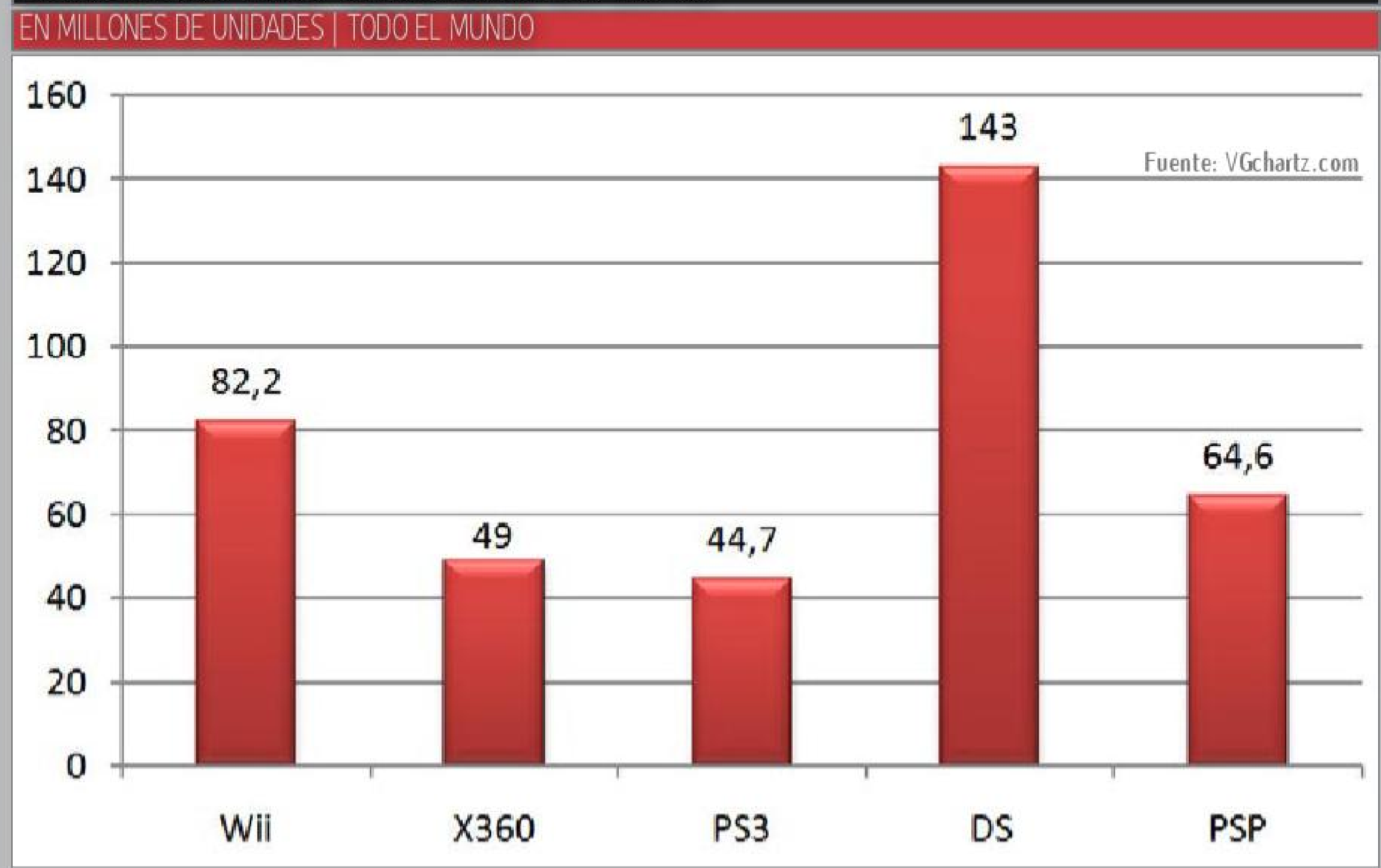
CUANDO EL AÑO AGONIZA, uno se pone a pensar en cómo va la industria a nivel global. ¿Qué plataformas son las preferidas? ¿Cómo se miden las ventas? Sacamos algunas conclusiones.

El mercado que mueve la industria es el estadounidense, y la consultora que cuantifica las ventas es, casi por definición, el NPD Group. Sin embargo, en [i] preferimos guiarnos por el sitio VGchartz.com, porque nos parece más directo. De acuerdo con cualquiera de estas mediciones, a la cabeza se ubica la consola portátil de Nintendo, seguida por otra consola de la misma compañía, Wii. Esto significa, simplemente, que el público prefiere los juegos móviles, y además que adora los controles simples e intuitivos.

Como se ve en la gráfica, muy lejos se ubican las consolas de última generación. Está por verse los resultados que obtengan Microsoft y Sony con sus nuevos controles, Kinect y Move, respectivamente; y con el lanzamiento de los teléfonos con Windows Phone 7 y el PlayStation Phone.

CONSOLAS MÁS VENDIDAS EN 2010

EN MILLONES DE UNIDADES | TODO EL MUNDO



¿Y las PC? No figuran; NPD y VGchartz no pueden mensurar las ventas online, que ya son algo normal gracias, sobre todo, al Steam de Valve Software. Nos podríamos poner antipáticos diciendo que las PC en las que se juega son más de lo que parece. Muchos tienen consolas, pero todos tienen computadoras. Los bajos precios, la distribución online y los nuevos modelos de negocio Free-to-play están redefiniendo el tablero.

Hay más sistemas combatiendo contra las grandes máquinas. Los dispositivos de Apple, iPhone, iPod touch y iPad suman más de 120 millones. Están también los móviles operados con el SO de Google, Android, aumentando a un ritmo imparable. Es un gran tiempo para jugar y hacer juegos. [i]

Fichines argies que pasaron por [i]

He aquí nuestros ocho visitantes de honor en 2010

LA INDUSTRIA DE DESARROLLO de juegos en la Argentina viene pisando fuerte. Hay muchos proyectos nuevos, e incluso empresas que nacieron en los doce meses previos al cierre de este Libro.

Algunas de estas nos enviaron sus fichines para probar, que resumimos aquí. Los invitamos a buscar los artículos en el sitio por si quieren verlos en acción y leer nuestras impresiones. [i]



Psychoban | Dedalord Games
Un Sokoban 3D muy loco (iPhone, iPad).



Sir Lovalot | Hungry Game
Para saltar a los brazos de una princesa (iPhone).



Fly, Kiwi, fly! | Hungry Game
Un pájaro sin alas que ama volar (iPhone).



Bola | Three Melons
Fútbol comunitario justo en el Mundial (Facebook).



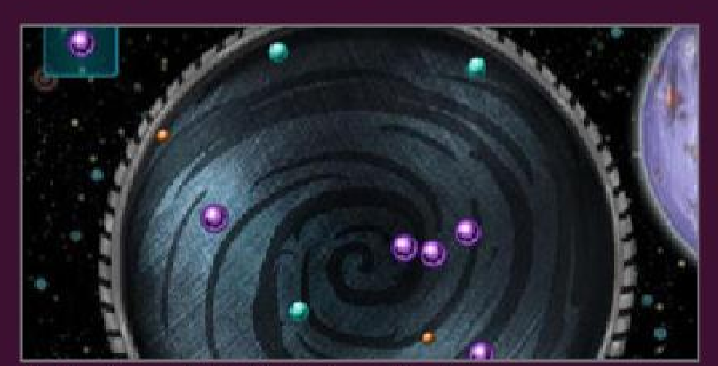
Bubba Time | Killabunnies
Ingenio rosado de primer nivel (Web).



Bloody Desert | IndieSoft
Estrategia independiente (PC) en construcción.



Octopus Paul DeLuxe | RedKatana
Paul (QEPD) contesta con sinceridad (iPhone).



Bobulous | J. Melnik y M. Amoroso
El Capitán B. en un arcade perfecto (Web).

EVA '10

La Exposición de Videojuegos Argentina en su octava edición



Ana, la promotora más linda de la expo, era una [i]. ¡Gracias, diosa!

ENTRE LAS COSAS BUENAS de 2010, la EVA brilló con más fuerza que nunca. Fue la mejor edición en la historia de este evento, que ya muestra claros signos de madurez.

La EVA reúne a las empresas de videojuegos argentinos e invitados de otros países. Los primeros muestran sus proyectos, juegos en desarrollo y prototipos, los segundos ofrecen conferencias y cazan talentos. La EVA 2010 tuvo como notorio la realización de una ronda de negocios internacional, impulsada por la Dirección de Industrias Creativas del Ministerio de Desarrollo Económico de la Ciudad de Buenos Aires. Las empresas nacionales pudieron entrevistar a inversores extranjeros. Algo realmente novedoso, e importante, para la industria de desarrollo argentina, que se debe al crecimiento que está gozando la misma a pesar de los altibajos financieros que vive el mercado internacional. Para mayor información, los invitamos a revisar el informe de la página 100.

Nuestros micos Valkyrjur y Checkmate colaboraron evangelizando nuevos [i].

El público pudo pasear entre los coloridos stands, probar los juegos y charlar con los desarrolladores. El evento tuvo su acostumbrada duración de dos jornadas –fue los días 10 y 11 de diciembre– y se llevó a cabo esta vez en el primer subsuelo del Hotel Panamericano, en pleno centro porteño. Hubo una gran cantidad de curiosos durante todo el tiempo, que pudieron disfrutar de un espacio elegante y repleto de expositores. Comparado a las ediciones anteriores, esta EVA tuvo quizás el triple de empresas mostrando sus juegos y servicios. Además, estuvieron presentes las instituciones de formación profesional en desarrollo de videojuegos y varios medios de prensa.

Entre los juegos en producción que se vieron, la mayoría de los concurrentes coincidió en que Tango (Aura Studios, Santa Fe) y Bunch of Heroes (NGD Studios, Buenos Aires) fueron los más llamativos. El primero es un juego de plataformas inspirado en el universo tanguero: el protagonista utiliza un acordeón como herra-


Bunch of Heroes, de NGD Studios, es el que todos querían fichinear.

mienta para superar los obstáculos y luchar contra los malevos. El segundo es un arcade de vista isométrica en el que cuatro héroes con diferentes habilidades revientan enemigos valiéndose de un arsenal que haría salivar a G.W. Bush. También destacaron Macumba (Killabunnies, Santa Fe), un juego Flash de ingenio, y los múltiples productos diseñados y programados por IndieSoft. Hubo muchos que iremos mostrando en [i] a lo largo de 2011, como Dedalord, Hungry Game, Eudaimonia, Heavy Boat, InfoRed, Codenix, Games&Web, entre otros.

Las conferencias, por otra parte, fueron uno de los motivos por el que ningún irrompible debería perderse la EVA (desde ya, vayan haciendo planes para asistir a la edición 2011). Las más notables –entre una mayoría de buen nivel– fueron las dos del argentino Pablo Toscano, Director Técnico de Animación de Ubisoft Québec, quien se explayó acerca de las misiones exóticas –las que introducen variaciones en el gameplay estándar– de Assassin's Creed: Brotherhood.

Mucho para ver, y para el asombro, fue lo que ofreció la EVA '10. Desde Sony mostrando GT5 y el control Move, pasando por Globant y sus juegos para EA Sports, las charlas, talleres, premios EVA y público en general, se puede decir que la Argentina avanza a paso enérgico en el camino a convertirse en un polo de desarrollo internacional. Desde [IRROMPIBLES], nuestras felicitaciones y agradecimiento a la gente de la ADVA (www.adva.com.ar) por un evento que nos dejó llenos de alegror y nuevos amigos. [i]



Tango, de Aura Studio, fue el que más llamó la atención del público.



Tecnología 3D

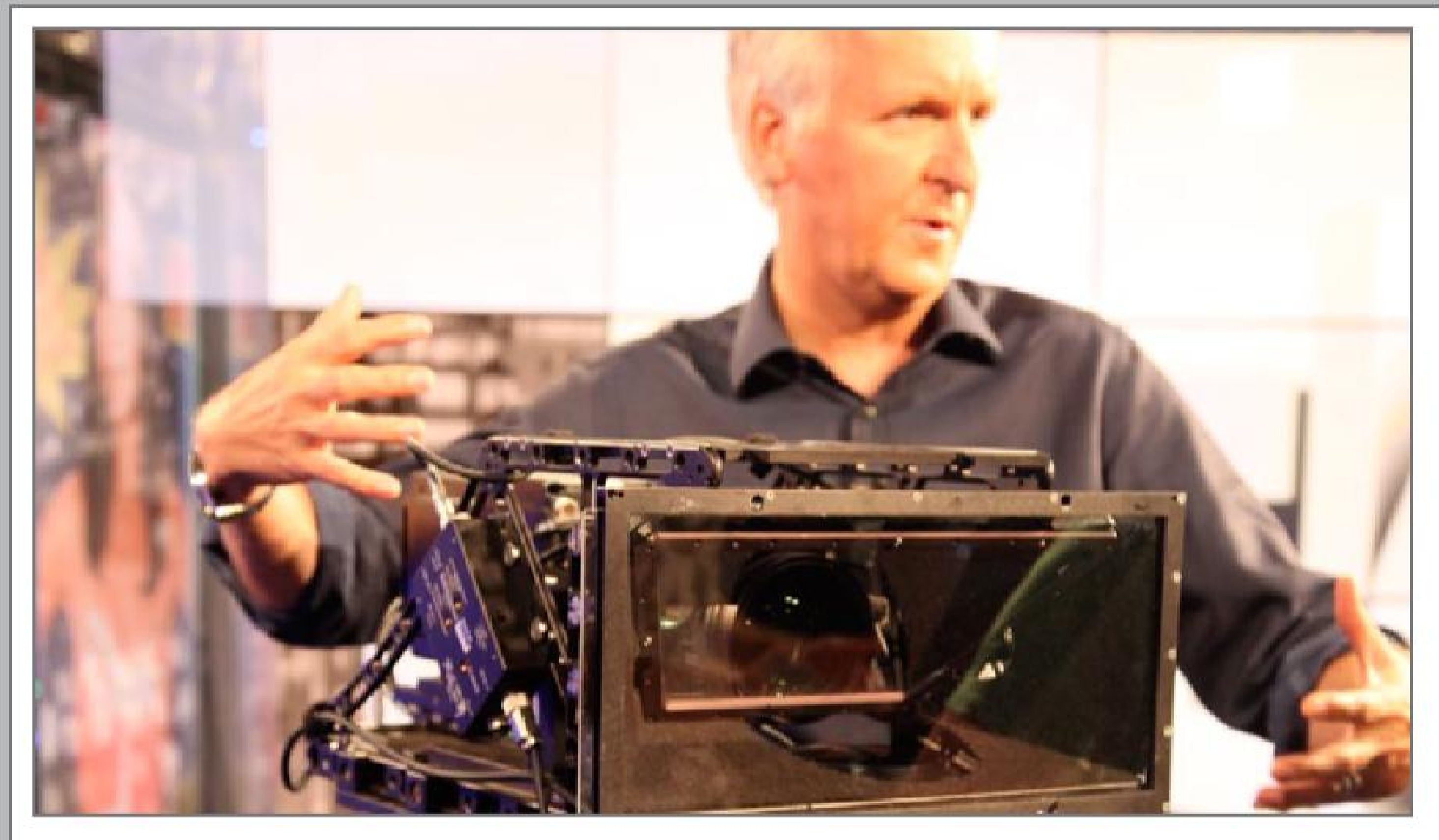
Después del cine, los videojuegos

Textos: Hernán Panessi

ASOCIADO EN LA ACTUALIDAD más a la "cultura shopping" que al progresismo tecnológico, el cine 3D ha llegado, para bien o para mal, a inmiscuirse en nuestras vidas. Así da habida cuenta, por ejemplo, la película más taquillera de la historia del cine: Avatar (2010) de James Cameron, superando –incluso– a Titanic (1997), sí, no es casualidad ni error bibliográfico, también de James Cameron. Y es que este realizador canadiense, responsable de las primeras dos Terminator (The Terminator, 1984; Terminator II: Judgment Day, 1991), se ha empeñado en confiar en el 3D sosteniendo la idea de que, tal y como se lo pedía su imaginación, esperaría a la tecnología adecuada para realizar su proyecto más megalómano.

El pináculo de la realización en tres dimensiones, la Fusion 3D System Camera, un sistema de alta definición estereoscópica, fue su panacea y la de muchos más: Robert Rodriguez filmó Mini Espías 3D (Spy Kids 3D: Game Over, 2003) y Las Aventuras de Sharky Boy y Lavagirl en 3D (The Adventures of Sharky Boy and Lavagirl in 3-D, 2005) bajo ese mismo formato; también lo hicieron Eric Brevig con Viaje al Centro de la Tierra (Journey to the Center of the Earth, 2008), Garret Hedlund con Tron: Legacy (2010), Paul W.S. Anderson con Resident Evil: La Resurreción (Resident Evil 4: Afterlife, 2010), Michael Bay con Transformers 3 (Transformers: The Dark of the Moon, 2011), entre muchos otros. Todas obras con una particular reminiscencia visual a los videojuegos, sobre la sospecha pragmática de si las películas se parecen cada vez más a los videojuegos o la tecnologización de la vida hizo que, ésta, sea cada vez menos 24 cuadros por segundo y más virtual.

En el mundo de las consolas, ya sin tiempo de desfase con el resto de las tecnologías audiovisuales y tras la inminente popularización de la televisión 3D en los Estados Unidos, Japón y extensivamente próxima al resto del mundo, la Sony PlayStation 3 –uno de los pilares plataformeros hi-tech– tuvo que rebuscársela con una actualización de



firmware –en concreto: la 3.50– que le da la posibilidad de reproducir cine en 3D proveniente de discos Blu-ray 3D. Asimismo, Nintendo prometió que su 3DS, pensada para el 2011 como sucesora de la exitosa videoconsola DS, tendrá pantalla 3D sin la utilización de gafas; y es sabido, además, que los smartphones quieren colgarse, lógicamente por cuestiones ad hoc, de esta evolución. Tamaños indicios hacen pensar inconmoviblemente que su avance tendrá repercusión directa en el desarrollo de videojuegos en esa tecnología. Sin embargo, pese a las realidades fácticas, los escépticos sostienen que para alcanzar una óptima resolución en 3D habrá que esperar a una nueva generación de consolas. El argumento sugerente de negatividad es fijamente válido y convincente: para las plataformas actuales, resulta imposible renderear la cantidad de cuadros por segundo que se requieren. Es decir, todavía no se empata el hardware con la vanguardia.

Tecnicismos al margen, la tecnología en 3D, tal como lo permite en el cine o incluso mejor aún, introducirá un novedoso uso de la profundidad de campo superando al subrayado visual que, por ahora, propone la cinematografía estereoscópica. Haciendo un poco de futurología, la jugabilidad, aquí, será fundamental debido al poder de detalle e inducción que aportará el 3D en el jugador ("meterse" dentro de la historia será por fin posible), aunque claro –por ahora– es una mera especulación.

De esta forma, y no es que haya una mejor sino que es la inevitable, tal parece que el mejor aliado del entretenimiento serán las gafas (anaglifas, polarizadas o activas), pero teniendo bien en claro que el 3D por sí mismo no es nada. La situación ideal es pensar en que el efecto tenga incidencia en las historias y no viceversa. La ilusión de entrar a la pantalla se volverá realidad. Ojalá no sean sólo fuegos de artificio. Ojalá haya algo que contar.



Como resabio crítico de lo que le sucede al cine por estos días (¿se transformó meramente en negocio opacando a los criterios artísticos?), vale la pena preguntarse qué tan útil es el desarrollo de tecnologías en videojuegos y si son, meramente, maquillajes con fines estéticos o avances absolutos hacia los games definitivos. El tiempo y el cauce de la tecnología, más no un milagro divino sino por la obra y gracia del Hombre, determinarán si los sucesores de Avatar vendrán para quedarse, todos, en una dimensión más que la de natura. [i]

Kinect está OK,

aunque son los mejores $150 que gasté en una consola

Textos: John Yan, Senior Hardware Editor | www.gamingnexus.com | 11/9/2010



NO HABÍA CASI NADA que hubiera visto que realmente me interesara antes de comprar Kinect. Muchos de los juegos me parecían bien, y los que había probado antes del lanzamiento realmente no me daban ganas de ir a comprarlo. Aunque, ya que somos un sitio web que hace reviews, no quería cargar a Chuck con la tarea de revisar todos los juegos de Kinect. Por lo tanto, me di un paseo hasta la tienda local junto con mi hijo y tomé una unidad.



Ya en casa, hice la instalación y, como con cualquier cosa nueva o única, mi hijo se mostró muy curioso. A pesar de que parecía un simple barra negra, estaba atento a cómo se mueve y te sigue. Estaba entusiasmado con probar Kinect Adventures pues la caja prometía diversión y juegos interesantes.

Ahora, permítanme decir que hace unos años mi hijo fue diagnosticado con autismo. Afortunadamente, él es muy activo y funcional, de modo que hemos tenido la suerte de que reacciona a mi esposa y a mí. Sin embargo, cuando se es padre de un niño con necesidades especiales, realmente estás pendiente de cualquier pequeña señal de progreso. Para mí, es difícil no sorprenderme por algunas de las cosas que ha aprendido, dadas las circunstancias.

De manera que, como mi hijo realmente quería probar Kinect, yo estaba más que feliz. Está acostumbrado a verme jugar un montón de videojuegos y suele intentar algunos por sí mismo. Los mandos para la PlayStation 3, Wii y Xbox 360 lo frustran. Tiene muchos problemas para controlar los personajes en la pantalla utilizando los periféricos, pero siempre está dispuesto a seguir practicando. Me dice a veces: "yo quiero jugar contigo, papá", por lo que es muy tenaz en ser eficiente con los controles.

Lo que ocurrió a continuación fue bastante sorprendente para mí. Arrancamos Kinect Adventures, y elegimos Rally Ball como el primer juego para jugar juntos. Saltó alrededor y agitó los brazos y las piernas para tratar de rebotar las pelotas de vuelta a los bloques. Fue muy bueno de ver, pero lo que realmente me maravilló fue cuando la partida llegó a su fin. El juego convirtió a mi hijo en el mando principal sin que yo debiera explicarle



cómo funciona. Estaba dispuesto a decirle que se hiciera a un lado para que yo pudiera pararme frente a la cámara y navegar por los menús.

Sin embargo, decidí ver si podía seguir mis instrucciones e interactuar con los menús. Le dije que extendiera la mano y la colocara en el botón. Sin ninguna vacilación, alzó su mano y la movió sobre el botón de la pantalla y permaneció así hasta que terminó la animación del círculo, lo que indica que el botón ha sido presionado. Después de este entrenamiento inicial, procedió a desplazarse por los menús sin muchas indicaciones verbales de mí parte.

Yo estaba ahí parado, pasmado por lo que acababa de ver. El equipo de diseñadores de Microsoft hizo un trabajo tan bueno en la creación de la interfaz de usuario de Kinect que mi hijo era capaz de pasar por cada menú para iniciar la siguiente ronda de Rally Ball. Es lo suficientemente intuitiva que apenas invertí algo de tiempo en enseñar a mi hijo de cuatro años y con necesidades especiales a navegar por el sistema de menús.

A lo largo de mi sesión de una hora con mi hijo al lado, constantemente me vi impresionado por lo fácil que podía entender cada juego y jugarlo sin desistir. Supo cómo estabilizar, planear y desplazarse en Space Pop con decirle: “Sacude tus brazos para volar” sólo una vez. Un par de movimientos por la sala le permitieron darse cuenta de que el avatar en el juego imitaba sus movimientos. Con 20,000 Leaks no tuvo problemas para averiguar que debía colocar su mano o un pie en las fugas para cerrarlas. Fue una sensación emocionante verlo jugar a todos esos pequeños mini-juegos por su cuenta con tan poca intervención de mi parte.

Por primera vez, tuve la oportunidad de jugar algo con mi hijo y no pasar un momento de frustración por no lograr algo o porque un personaje se queda trabado en la pantalla. Se pudo divertir con todos los juegos y de hecho lo hizo bien con todos ellos. La alegría en sus ojos cada vez que podía completar una tarea y desplazarse por los menús es algo que nunca podré olvidar.

Kinect no está dirigido a mí, pero ha significado una nueva experiencia para mi hijo gracias a sus controles intuitivos y los sencillos juegos de Kinect Adventures. A pesar de que no he encontrado un juego de lanzamiento que me interese jugar en solitario, sé que puedo pasar grandes momentos jugando con mi hijo y verlo disfrutando de su tiempo en una consola. Mientras que todavía lucha en comunicarse, ahora sé que hay una cosa que puede hacer sin tener que hacerle frente a cualquiera de las frustraciones que el autismo ha traído a su vida. Y para mí eso vale mucho más que los $150 que pagué por Kinect. [i]

¿No me arreglás esto?

¡Pero si es una pavada!

Textos: Alfonso "fonsi2" Gallo

Muchos de ustedes son jóvenes solteros y así como aprenden a moverse en la arena, tienen que aprender a moverse en la vida. Ser gamer, esposo, padre y trabajador es lo más parecido a un sacerdocio, no católico justamente, más bien tibetano o shaolin.

ENTONCES AQUÍ ESTAMOS, cumpliendo el deber de ilustrarlos, sacándoles la venda de los ojos para mostrarles una oscura faceta del casi siempre nefasto contrato civil llamado vulgarmente "matrimonio" y es cuando vuestra media naranja, vuestra cuchurrumina, el sol de sus ojos, los toma por Giuseppe Arreglalotutti y, para peor, estando de vacaciones en casa. Lo que cuento a continuación es una experiencia real, no exagero palabra, toda coincidencia con la realidad es la pura verdad.

Un par de años atrás, como tantos otros en que don dinero escaseaba, preferí hacer economía quedándome en mi hogar, pensando así que ahorraría algunos billetes. Primer craso error, mi pequeño mikorete single, quedándote en casa no se ahorra un mango. Por un lado gastás casi lo mismo que alquilándote una suite en el Hotel Terrazas de Mar del Plata, all inclusive, y cuando hacés números, nunca sabés en qué corno se te fue la guita; o mejor sí, se sabe. En llevar a tu familia a comer afuera, al shopping, al cine o a cuanto lugar se les ocurra y, para peor, sin el beneficio colateral que nos proporciona el regocijo, el deleite visual de relojear esos hermosos, grandes y brillantes pechos o esos redondos y firmes traseros de las pendejas que se pasean por la playa, que ni Miguel Ángel Buonarotti podría esculpir mejor, cubiertas apenas con sus bikinis hilo dental.

Por el otro lado, tu feliz consorte se cree que cuando estás tirado en el sillón, cómodamente instalado mirando por Discovery Channel un documental sobre las asombrosas proezas del escarabajo estercolero al tiempo que estás hurgueteándote la nariz con media falange hundida dentro, uno está aburriéndose y al pedo, siendo que, en realidad, uno está conectándose con el homínido interior en ese sublime estadío de felicidad equiparable al limbo fetal en la panza de nuestra madre. Es así que se les produce una única sinapsis en el canapé que tienen por cerebro, una torpe asociación de ideas que es lo más parecido a un pensamiento que se les puede generar, y creen que es un buen momento para que arreglemos todas las cosas de la casa, cosas que uno fue posponiendo a lo largo del año; porque si hay algo seguro es que las cosas se rompen (menos nuestro espíritu gamer que es IRROMPIBLE) y que yo las arreglo cuando se me da la gana.



Fue así que mi chica soltó la inocente frase: "Ya compré el escobero, ¿cuándo me sacás el de plástico que está todo roto y me ponés este de metal que compré recién? Total, es una boludez, son dos agujeritos nomás."

Desviando una neurona de la función "prestar atención al documental" y otra del "control de profundidad del hundimiento de la falange en la nariz", inocentemente pensé: OK, tiene razón, son dos agujeritos de morondanga y le dije: "Después lo hago". Segundo craso error. "Después lo hago" sería respuesta más que suficiente para un hermano de armas, uno que leería en esas escuetas palabras: "OK, lo pongo en la lista, cuando tenga tiempo y ganas lo hago, ahora dejame de joder que estoy viendo la tele". Pero para las mujeres no. Claro, la vaguedad del "después" requirió de una ampliación, de una precisión temporal para convertirlo según sus términos y deseos en "en esta semana" y seguí con el documental.

Las dos neuronas femeninas no son para despreciar, mis amigos. Con dos neuronas uno creería que no sal-

drían del código binario pero ya sabemos que distinguen gamas de colores que van del beige al fucsia, pasando por el lila, adonde nosotros sólo vemos marroncito, celestito y violetita, sin ningún otro color en medio, así que algo más tienen y eso fue lo que le permitió percatarse que la semana era una amplia llanura para cultivar con sus ideas reparadoras y así me sumó al escobero del demonio el cambio de dos enchufes con toma a tierra (misma respuesta) y, no contenta con eso, un fatídico: "Y ya que estás (al pedo como siempre, piensa) ¿por qué no me cambiás el duchador del mono-comando de la cocina, que la manguera y la base están rotas y tengo miedo que se termine rompiendo todo?" (Lo que se va a romper son mis pelotas, amor), y se te quedan paradas, ahí, esperando una pronta respuesta y no sólo eso, sino que pasemos inmediatamente a la acción.

Sin poder culminar con ese sagrado recorrido que es la búsqueda del conocimiento, me quedé con las ganas de saber qué carajo hace el escarabajo con una pelota de caca y salí a comprar los repuestos para los tomas y para el mono-comando. Ya sabemos quién lleva los pantalones en casa, pero fui en shortcitos, porque los pantalones todavía no me los cosí, ¿o pensaban que me los iba a coser ella?

Los tomas fueron chauchas, pero para el mono-comando tuve que poner U$S60. Poner el escobero fue una pavada, no lo voy a negar; cambiar los tomas requirió algo más de trabajo ya que al estar en una caja exterior muy pegada debajo de una alacena, la tapa de los tomas nuevos era más grande que la anterior y tuve que bajar la caja unos centímetros. Al día siguiente debí ir a reclamar por un toma que no dejaba que se le enchufe nada, me lo cambiaron y otra vez, desarmar, armar… cinco minutos era ¿no?

El plato grande fue el mono-comando. Probé tirarme debajo de la mesada para intentar ver cómo cuernos estaba sujeto y no hubo caso. El mueble era tres talles más chico del que suelo usar. Para quienes no conocen mis dimensiones físicas, háganse la idea de que soy un oso polar y tratar de meterme debajo de la mesada era como si ese oso quisiera ponerse a un Fiat 600 de camiseta.

La tarea no era titánica sino imposible. Llamé al portero y le pasé la pelota. Hay que comer y dar de comer, así que con estas labores donde se requieren destrezas olímpicas tales como agacharse, mejor paso y pago. El portero evaluó la tarea y dijo que se daba maña. Tercer craso error. Cuando llamen a alguien para hacer una tarea en su hogar, exíjanle el diploma del doctorado en Harvard, el MIT, Oxford o la Sorbona, según la tarea a realizar. Al fin y al cabo, ¿qué te piden como requisito para entrar como mesa de ayuda de cualquier ISP del toor y para ganar U$S400 con toda la furia? Así que no sean pavos y no exijan menos. El portero –o encargado, como les gusta que les digan– era un chapucero con todas las letras, sabía de plomería lo que yo de física cuántica.

Después de dos días de laburo del portero (una hora por día como mucho, U$S20) comprar el mueble bajo mesada nuevo (U$S150) porque descubrimos que el anterior estaba podrido y después tuvimos la suerte de que la casa de mobiliarios me mandara el mueble sin los herrajes así que la mandé a mi señora a buscarlos con la expresa orden de que les llorara por el gasto extra en viaje (U$S10) y se los reintegraron (una vez en la vida que su habilidad natural –romperte las bolas enojada +5 la aplicó sobre otro ser humano y dio resultado) y de que con el traqueteo de mover la mesada se rompió el granito pero no lo cambié porque salía un huevo (U$S60) entonces lo pegué con la gotita y de que al poner la mesada descubriera que compré el mueble un poco más profundo que el anterior y la mesada quedaba justo al borde (menos mal porque sino sí o sí tenía que haber comprado el granito nuevo) y de que cuando estábamos armando todo vimos que en el traqueteo el caño roscado que sirve para fijar el mono-comando a la mesada y por donde pasa el agua hacia el duchador se partió casi en la base (creo que ese fue el sumun del acabóse) y un intento fallido del "especialista" de arreglarlo con masa epoxi (U$S2) e ir a devolver los repuestos (U$S5 en viaje) y con la guita de la devolución más otro tanto comprar el mono-comando entero (U$S110) y estar cuatro días sin la mesada de la cocina y con toda la casa patas para arriba y después de todo esto, les digo: El día que sus esposas suelten su: "¿Viejo, no me cambiás la lamparita del baño?", mándenlas a la más recalcada [N. de Ed.: Nos disculpamos con el loro].

Luego de finalizada la labor "menor", me compré un buen tarro de un kilo de talco anti-hongos, guardé la valija de herramientas, me acomodé en el sillón y puse el Discovery Channel. Comenzaba un programa sobre la reproducción de una rara especie de paramecio en Birmania que a todas luces era cautivante. La vida es dura, pero más aún la del gamer casado y padre de familia. [i]



El gran dragón sobrevuela Azeroth

Blizzard echó a todos sus diseñadores de terreno para la nueva expansión y ahora Deathwing es el gran arquitecto. Sólo existe un pequeño problema: **estábamos parados sobre su obra maestra.**

Textos: Luis Fernando “Varok” Kobylañski

© 2010 Blizzard Entertainment

"NINGÚN REY gobierna para siempre". Sabias palabras de Terenas Menethil a su hijo Arthas, que sellaron la expansión Wrath of the Lich King. Otro personaje debía tomar su lugar como el nuevo malo que quiere dominar el mundo, y Blizzard ha elegido para Cataclysm a un viejo enemigo escondido en el centro de la tierra: Deathwing.



Si bien en un principio Deathwing (Alamuerte) era el dragón negro protector de Azeroth, se volvió loco al recibir mensajes subliminales de los Antiguos Dioses prometiéndole más poder y control sobre el resto de los dragones. Al enfrentarse a su propia raza, fue derrotado y huyó a las profundidades del plano elemental de la tierra. Ahora resurgido, luego del vuelo que rasgó los continentes centrales, extiende sus alas sobre un mundo convertido en una parrillada gigante.

Los jugadores de la Horda y la Alianza van a encontrar todo muy cambiado en Cataclysm. Algunas zonas clásicas del juego como The Barrens (Los baldíos) o Ashenvale (Vallefresno) han sido destruidas por terremotos, ríos de lava y volcanes. O inundadas, como Tanaris y Thousand Needles (Las mil agujas). La idea, según Chris Metzen, cerebro del desarrollo creativo de Blizzard, es mostrar a Cataclysm como el resultado de una "rebelión de los elementos". Y es que Deathwing ha conseguido algunos aliados en sus planes de reformar Azeroth: uno de ellos es Al'Akir, lord elemental del aire, y el otro es el mismísimo Ragnaros, señor elemental del fuego y villano clásico de World of Warcraft, que vuelve buscando destruir Hyjal.

El caos ha consumido los recursos naturales y las fricciones Horda-Alianza se han convertido en una guerra abierta y total. Thrall ha cedido su puesto como jefe de la horda para tratar de reparar parte del daño causado por Deathwing, designando como su reemplazo a Garrosh Hellscream. Garrosh no es muy diplomático que digamos y quiere convertirse en el nuevo líder de una horda mucho más violenta, lo cual le traerá algunas consecuencias que preferimos no contar aquí para vivirlas en el juego.

En la Alianza, Varian Wrynn no guarda recuerdos muy felices de los enemigos que lo esclavizaron cuando era adolescente y lo obligaron a luchar como gladiador hasta que pudo escaparse. El ahora rey que guía a la Alianza ha sufrido un duro ataque de Deathwing, que destruyó parte de Stormwind (Ventormenta), la capital de la Alianza.

Tanto Varian como Garrosh enfrentan además otra amenaza en común: los movimientos por izquierda del Twilight Hammer Clan

Explorando el pasado

Arqueología es la nueva profesión secundaria que nos alienta a explorar diferentes sitios de excavación. Usando los artefactos de medición, podemos localizar y desenterrar distintas piezas arqueológicas que nos revelan algunos datos sobre su origen. Al recolectar las diferentes partes que completan un objeto perdido, el jugador puede intercambiarlas por ítems épicos, mascotas y monturas con los NPCs de la profesión.





Reforjar

Con nuevos ítems y stats en armas y armadura, resulta conveniente algunas veces alterarlos para que se ajusten mejor a nuestro personaje. Tendremos esa opción al reforjarlos mediante NPCs que están ubicados en las ciudades principales. A través de ellos, podemos tomar algunos puntos de una stat secundaria en un objeto y asignárselo a otra stat secundaria que no esté presente en ese mismo objeto. Por ejemplo, si un ítem tiene 80 puntos de crítico, podemos tomar algunos de esos 80 puntos y asignarlos a celeridad o maestría.



(Martillo del Amanecer), que trata de ganar seguidores entre los ciudadanos de Stormwind y Orgrimmar provocando pánico y revueltas internas. El líder del clan es Cho'gall, fanático seguidor de los Antiguos Dioses y ahora aliado por conveniencia a Deathwing y sus planes de destruir Azeroth.

¡Tengo nuevos amigos y no es en Facebook!

En tiempos difíciles, los Aliados siempre son bienvenidos. La horda recibe a los Goblins, una de las razas más queridas por los fans de World of Warcraft. Las pequeñas criaturas verdes dan sus primeros pasos como especie jugable en la isla de Kezan, para luego instalarse en Azshara. La Alianza le dará una mano a los Worgen (Ferocanis), la raza de hombres-lobo que arrancan sus primeras quests en el reino de Gilneas, bajo el asedio de los Forsaken (Los Olvidados). Vale la pena destacar el cuidado diseño e inventiva que Blizzard ha desplegado en la introducción y quests iniciales de ambas razas, mostrando la locura creativa y marcada avaricia de los Goblins y la elegante sobriedad victoriana de los Worgen. Para ambos casos se usó la técnica de phasing, que consiste en enviar ciertos datos sobre NPCs u objetos directamente desde el servidor al cliente. Si bien el phasing existe en el juego desde hace tiempo, se convirtió en un recurso narrativo importante a partir de Wrath of the Lich King.

World of Warcraft está evolucionando, y otro de los objetivos con esta expansión es proyectar el juego hacia el futuro sin que el lore sea un impedimento, sino una herramienta para contar nuevas historias. A partir de Cataclysm es posible jugar con nuevas combinaciones de raza y clase como Humano hunter, Troll druida, Gnomo priest o un Tauren paladín (y antes de que lo intentes: 99,9% de chances de que

¿Y mis epics, vieja?

Cataclysm arranca con tres raids nuevos. El primero es Blackwing Descent, donde nos enfrentaremos a la versión 2.0 de Nefarian. En el segundo, Bastion of the Twilight, el jefe final es Cho'gall, aunque en modo heroico se puede acceder a un jefe opcional mucho más hardcore. El tercer raid es Throne of the Four Winds, en el dominio de Al'Akir. Los raids de esta expansión son mucho más flexibles: podés enfrentar cualquier jefe en la versión de 25 jugadores y pasar al siguiente en modo de 10 jugadores si las cosas se ponen difíciles o te falta gente. Las viejas e interminables instancias también recibieron updates, acortándolas y dividiéndolas en secciones para hacerlas más amigables para los nuevos jugadores.



fue anticipado a través del parche 4.0.1, con cambios importantes como el reemplazo del maná por focus como recurso para los hunters, el uso del holy power para las habilidades del paladín o el límite de tres soul shards en el warlock, convirtiéndolas en un recurso administrable para amplificar el poder de sus hechizos. Los viejos árboles de talentos se sacaron de encima bonus pasivos y habilidades inservibles, y ahora utilizan un nuevo tier de glifos para dar profundidad a un novedoso sistema basado en especializaciones y maestrías, que premian la rama de talentos que elijamos con un bonus pasivo y un bonus de maestría verdaderamente útiles. El bonus más importante es el de maestría, que puede incrementarse con mastery rating, la nueva stat disponible en el loot e ítems de Cataclysm.

Retbull, Holycow y Milkadin son nombres ya reservados). Cada zona de Cataclysm tiene su quest introductoria, y una vez que hemos completado las quests principales hay otra que sirve de enlace para visitar la siguiente zona en la que nos conviene seguir leveleando. En cuanto a contenido, esta expansión fue algo maltratada cuando se supo que sólo podríamos llevar nuestros personajes a nivel 85 cuando todos esperaban 10 niveles más, pero sería falso decir que se mezquinaron cosas: las 3000 quests de Cataclysm superan por lejos al inicio de Wrath of the Lich King, con sólo 1000.

Las mecánicas del juego también muestran sus signos de madurez con el rediseño completo de las clases que

No hay honor

Al que no le guste derramar sangre de peluches sopapeándose con la facción contraria, puede dejar de leer a partir de aquí, pero se perdería saber que vuelven los viejos títulos de PvP. El avance a través de los diferentes rangos para cada título depende del nuevo sistema de ranked battlegrounds, que premia nuestra performance en cada uno con puntos de honor. Con los puntos se pueden comprar armas, piezas de armadura e ítems



para arenas. Sin embargo, es necesario ganar una buena cantidad de battlegrounds rankeados para los títulos e ítems más grosos: si la rompés en battlegrounds, vas a tener acceso a equipo que la rompa, si no sos tan bueno o si sos nuevo en el juego, no vas a tener acceso a ese equipo, pero sí a otro en un tier por debajo de ese –simple y cortito.

Y ahora que se pueden poner todos tus achievements en Facebook, World of Warcraft no podía dejar de sumarse a la onda social, y quizá una de las experiencias más desalentadoras en el juego, en especial para los que recién empiezan, es la falta de sentido de pertenencia y orgullo en ser parte de un guild. Todo eso cambia: cuando entramos a un guild en Cataclysm, las actividades y achievements que obtengamos nos permiten subir la reputación de nuestro guild como si lo leveleáramos todos juntos. ¿Las recompensas? Ítems especiales, mascotas, recetas, buffs en la experiencia y loot, monturas exclusivas y skills muy especiales, como un resurrect masivo. Te aseguramos que vas querer ser parte de un guild y cuanto más activo sea, mejor va a ser tu experiencia de juego.

¿Qué más se le puede pedir a Cataclysm? Nada. Wrath of the Lich King entregó la corona rota del Lich King el pasado 7 de diciembre, pero el reinado de World of Warcraft está lejos de llegar a su fin: Deathwing, el nuevo gran arquitecto de Azeroth, tiene todo planeado para quedarse por mucho, mucho tiempo. [i]

Pelea pelea pelea

Uno de los nuevos battlegrounds de Cataclismo es Twin Peaks, la reedición del clásico Warsong Gulch. Conserva la mecánica del capture the flag, pero lleva la masacre a un nuevo nivel con cementerios de respawn en el medio del mapa. También hay peleas por el control de recursos: The Battle for Gilneas es el segundo battleground de la expansión, en el reino de los Worgen. Un 10 versus 10 con puntos de captura a la Arathi Basin. También está pensado incorporar un wargame mode, que permitirá a un guild desafiar a otro a pelear en un battleground a elección.



MAX PAYNE 3

"El pasado es un abismo..."

Textos: Ezequiel Vladimir "recorcholis" Karabin

"¿CUÁN RÁPIDO CORRE EL TIEMPO para alguien que vive atormentado por su pasado? El mundo cambia a un ritmo frenético, y parece que he cambiado con él. Quizás no. Me estaba engañando cuando creía que nada podría ser aun peor porque antes del final... todo va a empeorar ~~y las arcas de Rockstar se van a agrandar~~.



En Julio del 2001, el mundo de los juegos de disparos cambió para siempre. Un estudio Finlandés llamado Remedy Entertainment, en conjunto con el escritor Sam Lake, dio luz a "Max Payne". Empezaba la era del Bullet Time. Ya no se trataba solamente de soltar una lluvia de balas, sino de desencadenar un festival de plomo en cámara lenta mientras limábamos que estábamos en una peli de John Woo. En 2003 aplacamos nuestras ansias de quemor con Max Payne 2: The Fall of Max Payne, el cual logró que la serie alcance el status de juego de culto. Así y todo, lamentablemente no cumplió con las expectativas de venta y nada se supo sobre una tercera parte. Pero Max Payne no iba a morir en el olvido. Su influencia alcanzó tal nivel que el Bullet Time es considerado uno de los principales aportes que se hicieron al mundo del videojuego en la década del 2000. Tuvieron que pasar seis años de reclamos y pedidos de fans para que los muchachos de Rockstar dejaran de desmentir rumores sobre una continuación. En el año 2009, anunciaron por fin que nuestro sueño se iba a hacer realidad: Max Payne 3 estaba en desarrollo.

El nuevo guión nos ubica doce años después de los acontecimientos del segundo juego. Pelado, barbudo y con más mala onda que nunca, la vida de Max, cortesía de su alcoholismo y adicción a los fármacos, ha llegado a un punto en donde nada puede ponerse peor. Cansado de tragar veneno, hizo las valijas a San Pablo. Allí mediante "viejos contactos" consiguió empleo como custodio privado de una familia acaudalada. En un lugar apartado de los fantasmas de la memoria, Max intenta comenzar de nuevo. Pero como parte de su nuevo trabajo, termina involucrado en el oscuro mundo de las favelas. Si tu apellido es Payne, resulta prácticamente imposible dejar atrás el pasado, más aún tratar de no verse envuelto en problemas. Y es así como nuevamente tendrá que resolver las cosas como mejor sabe.



¿Carioca noir history?

MP3 deja la estética nocturna y lluviosa de Nueva York por el sol de las favelas, un paisaje diametralmente opuesto. El objetivo de los desarrolladores es hacer hincapié en el detalle gráfico. Por lo tanto, para representar fielmente los escenarios y la sociedad del país, Rockstar ha contratado un staff brasileño para la tarea de recopilar información e imágenes sobre las localidades y sus habitantes. Buscan que el jugador se sienta recorriendo los pasillos de una favela mientras interactúa con su gente. Si bien Max Payne 3 no deja de lado su desarrollo lineal, la intención que se persigue es aprovechar la laberíntica estructura de los entornos para dar distintas alternativas de cómo avanzar en el mapa o de cómo encarar un tiroteo. Con el mismo fin se utilizará el motor RAGE en conjunto con el motor de animaciones Euphoria, el cual combina motion capture con animaciones generadas al azar. El engine permitirá, aparte de poseer escenarios hiper detallados, disfrutar de movimientos de gran naturalidad, comunes en otros juegos de la casa como GTA IV y Red Dead Redemption.

En la tierra del ciego, el tuerto es rey

En el momento de su aparición, Max Payne le dio una vuelta de rosca al género. No sólo por su ambientación sino por su jugabilidad basada en el Bullet Time. Este modo consiste en activar un modo slow-motion, haciendo que los tiroteos se desarrollen con una espectacularidad común al cine de Hollywood. Siete años después, este modo no es ninguna novedad y los juegos que lo han copiado adaptado son bastantes. Para reclamar el trono pero sin quitarle el alma al juego, Rockstar propone un Bullet Time más detallado y ultra-violento que en entregas anteriores. Además se introducirá el "Environmental Bullet Time", que será algo similar a los eventos de presionar botones por tiempo que proponen juegos como God of War o Prince of Persia.



No todo se trata se repetir viejas fórmulas con chiches nuevos y eso en Rockstar Vancouver lo saben, por lo cual se tomará la jugabilidad tradicional de la serie y se la expandirá con elementos nuevos que serán de uso opcional. Algunas de estas novedades serán la toma de escudos humanos, decorados destructibles y la habilidad de ponerse a cubierto. Pero dos son las novedades más importantes que se van a incluir. La primera, que la adicción de Max a los "painkillers" tendrá mayor relevancia en el gameplay. La segunda es la inclusión de un modo multiplayer, del que Rockstar no ha dado información. Algunas cosas las hacen en cámara lenta. [i]

Cartas de los lectores en tiempos de Xtreme PC

XTREME PC Correo de lectores -
Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso
(1208) - Capital Federal

XPC
XTREME PC Correo de lectores - Hipólito Yrigoyen 2718 5to piso
(1208) - Capital Federal.

Estimados señores del correo de lectores XPC:

Hola, me llamo Jiuston (así se pronuncia) trabajo de astronauta y su
revista llega con 1 año de atraso a la luna. ¡Mentira!. Bueno, les quiero
hacer algunas preguntas... ¡Ah, casi me olvido de los halagos.
Quería decirles que su revista es la mejor del mundo (un poco exagerado
¿no?) , y que en realidad me llamo Pablo y no trabajo. Sigan así.
Ahora sí la hora de las preguntas:
1)Tengo una Pentium 100Mhz , ¿me la cambian por una Pentium2 de
333Mhz?. Sino, por lo menos por un ejemplar de XPC. Please.
2)Podrían cambiar las tapas ¿no?
3)¿Hay trucos para el PCF 6?
4)¿Y para el Alone in the dark3?
5)Los trucos del GTA no me funcionan, ¿Algún consejo?
6)En el review del Need for speed 3, dijeron que no tenía nada de malo, y
que si encontraban algo habisaban ¿hay novedades?
7)Acerca del Fifa 99', ¿por qué tiene que estar la liga argentina si o si?.
Encima hay un patch en Internet. Me parece que los errores del uruguayo
son más importantes.
8)¿ Dónde puedo conseguir una buena CPU por debajo de los 1000$?

ALLÁ POR EL AÑO DEL ÑAUPA, sería 1999, qué bárbaro, el siglo pasado, no había emails ni esas cosas tan sofisticadas. La gente te escribía a manopla, así a lo macho, de puño y letra. Y después metía el papel, doblado, adentro de un sobre y se tomaba el laburo de ir a una estafeta de correo a despachar la carta.

Aunque usted no lo crea.

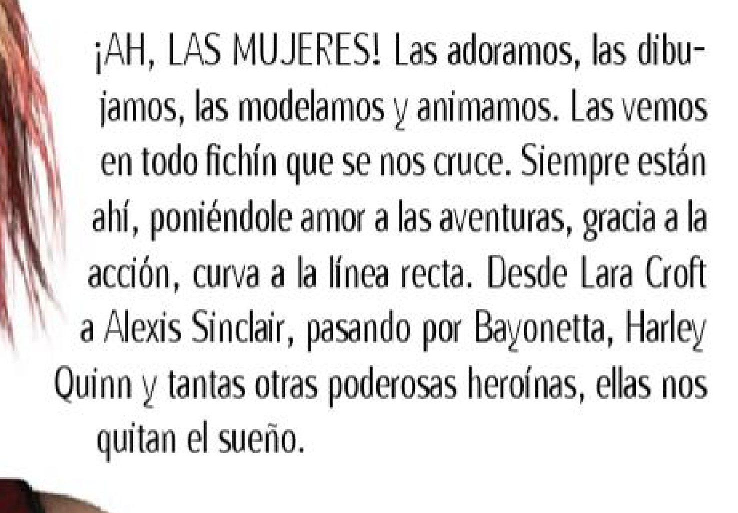
A continuación, mediante un escaneo hecho por nuestro viejo colega de aventuras Máximo Frías, una ratica que guarda toda clase de bizarrores, podemos ofrecer al mundo un atisbo al pasado. Al oscuro, extravagante, pero nostálgico pasado.

Esta carta que reproducimos hoy pertenece al lector de XPC llamado Jiuston, ya verán. Más allá de los límites del escaner, se puede distinguir, comentan, un nombre tal vez auténtico: Pablo Méndez. ¿Qué habrá sido de su vida?

Aclaramos, por si las moscas, que este mico ya estaba indudablemente quemado ANTES de que apareciera XPC. No nos hacemos responsables.

¡JIUSTON!

Visítanos en nuestro sitio para investigar sobre este extraño libro mágico, el Mikonomicon. Si estás registrado, súmate a la conversación ¡o serás maldecido y te convertirás en un mono con tres cabezas! [TIKI]



¡AH, LAS MUJERES! Las adoramos, las dibujamos, las modelamos y animamos. Las vemos en todo fichín que se nos cruce. Siempre están ahí, poniéndole amor a las aventuras, gracia a la acción, curva a la línea recta. Desde Lara Croft a Alexis Sinclair, pasando por Bayonetta, Harley Quinn y tantas otras poderosas heroínas, ellas nos quitan el sueño.

¿Pero qué hay de las mujeres de carne y hueso? Sí, esas que las tocás y existen. Respiran. Te miran con sus luminosos ojazos y te destrozan el corazón, haciéndote, a veces, abandonar el fichín como condición para la convivencia. Pusimos convivencia. ¿No es fino?

Decidimos investigar uno de estos grandes prejuicios de los adictos al fichín. ¿Las minas lindas, juegan? Ya sabemos que las feas fichinean porque ¿qué más diablos pueden hacer? Con ánimo de investigación, recurrimos a conocidas y amigotas.

Gamers con Coletas

Pusimos coletas, ¿No es fino?

Agustina M.

18 años | Capital Federal

Entre nuestros delirantes contactos en Facebook, Agustina es de las que más nos divierte. Suele completar decenas de encuestas demenciales. Le preguntamos qué piensa de nosotros, gamers sin remedio, como para determinar si es cierto que las minas lindas también fichinean.

[i]: ¿Jugás algún fichín?
Cuando era chica tenía el Family y jugaba al Circus Charlie, Ice Climber y al Mario Bros., entre otros. Ahora no me atraen mucho aunque a veces juego al Guitar Hero.

[i]: ¿Las chicas juegan en PC o consolas? ¿Juegan, bah?
Yo juego en PC, mientras estoy en el MSN, y en Facebook.

[i]: ¿Alguna vez saliste con un gamer?
Sí, igual no era TAN gamer, pero además tenía un foro de Mu y Counter-Strike, vivía enfrente de la PC o la Play y a mí eso me molestaba.

[i]: ¿Qué le recomendarías a un gamer vicioso?
¡Que salga al sol!

[i]: ¿Cuál es tu vicio favorito?
El Facebook. Es lo primero que abro cuando me levanto.





María Gabriela Vich

22 años | La Plata

Orgullo de **[IRROMPIBLES]**, y más conocida por Gea, no tiene reparos en contestar.

[i]: ¿Sos una mina gamer?
De más niña solía ser aun más gamer que ahora. Creo que a varios nos pasa que mientras más responsabilidades tenemos -o más grande somos- menos tiempo para fichinear hay. ¡Pero sí, me considero una mina gamer, y a mucha honra!

[i]: ¿Juego favorito?
Uf, tengo bastantes, pero lo resumiría a un "top" de los que para mí fueron los mejores: Doom II, mi primer gran amor del fichín; Worms Armageddon (era increíble matar a bazookazos a uno de mis vecinos); el legendario Age of Empires II, el Counter-Strike (ahhh, cagué a tiros a la mitad de mis conocidos, ¡me sentía re powa!) De los más nuevos podría poner el WOW, altamente vicioso, fuck yeah! Pero mi amor incondicional va por los más viejitos, por eso de que me hicieron iniciar mi vida dentro del mundo gamer.

[i]: ¿Saliste con gente no-gamer?
Sí. No me afectaba, pero cuando me colgaba y no respondía mensajes o en el msn... Creo que alguien que no siente amor por los fichines no sabe que podés llegar a pasarte horas y hasta días jugando el mismo juego con toda la emoción.

[i]: ¿Es cierto que los gamers varones llegan vírgenes a los 40 años?
No way! Es un mito. Más vale que vas a encontrar a un tipo de 40 o más virgen, pero no por eso va a ser un gamer. ¡Son raros pero no tanto como para dejar de tener sexo! Y si sos un virgen gamer de 40 pero feliz, ¿qué problema hay con eso?

Gea no sabe que es imposible ser feliz sin sexo.



Victoria Panozzo

24 años |Santa Fe





A Vicky la conocemos de un pasado intento de hacer un programa de fichines para gamers.

[i]: ¿Quién es la Panozzo?
¡Una persona apasionada por el cine y las cosas lindas! Incondicional y sofisticada.
[i]: ¿Alguna vez fichineaste algo?
¡No, nunca! ¡Adoro a quien les encanteee! ¡Me interesan! Pero supongo que no encontré aún alguno que me vuele la cabeza.
[i]: ¿Qué pasa con los gamers? ¿Son como los emo?
¡Nooo! Los gamers son aficionados, no tribus como los emo. ¡Nada tiene que ver! Los gamers buscan crear todo el tiempo algo nuevo desde la tecnología y los avances. Nunca los compararía ni por su estética ni por cualquier adjetivo que los relacione. ¡Aguanten los gamers!
[i]: ¿Una mina como vos saldría con un gamer?
¡Sí, claro! ¡Qué tiene que ver! Supongo que no están jugando 24 hs. a los fichines... ¿no? ¡Ja, ja, si es así estamos en un problemaaaa! ¡Repito, gamers son los aficionados y creativos de juegos! ¡Grosos mal! Pero no personas aburridas que sólo aprietan teclas y pelean en guerras poco civilizadas. ¡Ja, ja!
[i]: ¿Vos no eras un tal Tricky?
¡Así es, la misma! Intenté meterme en ese mundo. Los juegos se tomaban su tiempo para gustarme. Así que gracias a un programa que encontré pude contactarlos de nuevo. ¡Seguro volveremos!

Myfanwy Spannaus

20 años | Buenos Aires

Con ese nombre, impronunciable por estas pampas y mucho menos en medio de las borracheras decembrinas, le decimos Nanu nomás. Más fácil. Nanu es la niña terrible de **[IRROMPIBLES]** y una de las protagonistas de nuestro futuro programa de TV.

[i]: ¿Quién es Nanu?
Nanu es una actriz de comedia musical que se empezó a volver campeona del Mortal Kombat jugando en la costa con amigos. Era a la única a la que nadie le podía ganar.
[i]: ¿A qué fichineás normalmente?
Mortal Kombat, Winning Eleven ¡y a veces al clásico Mario Bros.! No se puede dejar de lado.
[i]: ¿Los micos son hombres o son micos?
HOMBRES.
[i]: ¿Alguna vez te quedaste tildada?
Pppff, mil veces. Es algo natural en mí.
[i]: Si tuvieras que hacer explotar algo, ¿qué sería?
¡La cabeza de unos cuantos!











DNF

Te esperamos 14 años, macho

"It's down to you and me, you one-eyed freak!" El Cycloid Emperor no pierde tiempo en responder, o tal vez el horrible chillido sea un peludo insulto para la vieja de Duke. Los misiles llueven sobre el forzudo héroe, sobre nosotros, que –meados de emoción– gambeteamos la muerte corriendo por los bordes del estadio en esa noche de 1996 cercada de rascacielos.

TEXTOS: Durgan A. Nallar



ÉRAMOS TAN JÓVENES, dirán algunos. Y tan felices. Teníamos esa alegría de fichinear con el entusiasmo del descubrimiento. El mundo de los juegos era una caja de sorpresas. Y Duke Nukem 3D nos regalaba toneladas, no había nada que le llegara a los talones.



–Locoo, ¿viste el Duke Nukem? –podía ser la pregunta más escuchada en colegios, oficinas y reuniones. La sensación de que estábamos delante de una obra maestra de la diversión y, más todavía, la certeza de que el mundo de los juegos nos deparaba maravillas insospechadas. Muchos fuimos de raje a comprar nuevas PC.

Porque Duke no era cualquiera, era Duke. Alguien especial que se metió en el corazón de todos nosotros y nos hizo gamers. El tipo irreal pero sólido, un estereotipo bruto, misógino, machista, que se reía de sí mismo y de todas las convenciones. Veníamos de juegos serios, grises, también revolucionarios como el mítico Doom de id Software, que tres años antes había cambiado la concepción sobre el género. Pero nunca habíamos disfrutado tanto de un first person shooter como con Duke Nukem 3D. Como opuesto a los FPS contemporáneos, era colorido, vibrante, repleto de carisma y de las más sensuales minas, o eso nos parecía entonces.

Los motivos de Duke eran los nuestros. ¿Cómo íbamos a permitir que los malditos extraterrestres nos robaran a nuestras chicas? ¿En qué cabeza de puerco podía caber semejante pavada? Duke disminuía a Mario y Peach a la categoría de alfeñiques de 40 kilos. Duke, nosotros, puro músculo y ego, íbamos al rescate de las damas y a patear traseros. OK, no eran damas en el sentido más noble de la palabra. Eran strippers que por unos dólares nos daban algo para ver. ¡Cuánto amor! Por supuesto, esas nenas merecían ser salvadas, quizás más que las otras. Shake it, baby!

Hmm, don't have time to play with myself

Muchos somos una partecita de Duke. En la memoria, los más veteranos del fichín todavía liquidamos cerdos vestidos con el uniforme del Departamento de Policía de New York, volamos con jetpacks y descerrajamos escopetazos en el hocico de los más gruñones bichos. DN3D trajo a nuestras viditas una acción frenética, humor (¡humor!), boobies, armas increíbles –como el Shrinker, que achicaba al enemigo al tamaño de una rata para que pudiéramos aplastarlo de un crujiente pisotón–, decenas de "easter eggs" (todo el juego era como un gran huevo de pascua), niveles subacuáticos y cuatro bosses que remataban cada uno de los capítulos del juego: The Battlelord, The Overlord, The Cycloid Emperor y The Queen (esta última venía tras instalar el Plutonium Pack). Duke nos traía, por encima de todo, la rebeldía de estar rompiendo un par de reglas. No se le podía pedir más.

DN3D había desatado una fiebre atómica. El juego, hecho y publicado por 3D Realms, lanzó en enero de 1996 como shareware y en pocos meses lo habían comprado 3,5 millones de jugadores, una cifra que para esos tiempos era poco menos que increíble; y además estaba el mercado pirata, que sin duda duplicaba y hasta triplicaba la cantidad de Dukes sueltos por el mundo. Se había convertido en



[DN3D]

el juego más vendido del momento (y eran los tiempos del BBS, nada de Internet de banda ancha). En abril de 1997, exultante, 3D Realms anunció una secuela que llevaría por nombre Duke Nukem Forever. No tardó ni dos minutos en ser considerado el título más esperado de la historia. Y fuente de inspiración para los nuevos desarrolladores.

"Quince años atrás, Duke Nukem 3D ayudó a lanzar mi carrera como desarrollador de videojuegos profesional", dice agradecido Randy Pitchford, Presidente de Gearbox Software, la compañía que se comprometió a lanzar Duke Nukem Forever este febrero de 2011. "El equipo de Gearbox y yo mismo estamos extasiados de tener una posición en la que podemos agarrar la antorcha y ayudar a que Duke recupere su gloria en este tiempo de necesidad. Los fans del legendario héroe y todo el talento increíble que siempre lo rodeó merecen el mejor soporte que podamos dar."

Pero ¿cómo llegamos hasta aquí? ¿Por qué debimos esperar durante 14 inviernos nucleares a que el bruto de Duke regresara a la acción?

Un artículo de la revista británica EDGE, de principios de 2010, da cuenta que la constante postergación de Forever se debió al perfeccionismo de su creador, George Broussard. Y nosotros podemos agregar que también a la tolerancia inaudita de su socio de aventuras, Scott Miller. Una combinación explosiva bajo el símbolo amarillo y negro de las mejores intenciones.

Y dice la historia...

Los mejores equipos suelen conocerse en los colegios y universidades. A fines de los 70, Scott Miller (Dallas, 1961) acababa de salir de la secundaria y era un aficionado a programar aventuras de texto y 2D en las horas libres del laboratorio informático, donde compartía incendios cerebrales con otro quemado, George Broussard (1958), un gordo que adoraba todo lo relacionado con la industria. Durante una estadía previa de varios años en Australia, Miller –con apenas 14 años– se había dedicado a programar juegos para DOS en una Wang



2000, y escribía regularmente para distintos medios especializados en fichines. En particular, lo había impresionado el mundo de los BBS, a través del cual sus juegos podían circular sin límites de frontera.

A su regreso a los Estados Unidos, con 20 años cumplidos, Miller adoptó el modelo de distribución conocido como shareware en su empresa de venta de juegos, que fundó en Texas con el nombre de Apogee Software, Ltd. El shareware consiste en ofrecer gratis una parte importante de un software a fin de atrapar la atención de los compradores, los que se vuelven proclives a comprar el contenido restante; un sistema que no sólo funcionó para Miller sino que se popularizó en todas las empresas y actualmente parece el único modelo viable.

Hacia 1990, Apogee publicaba y distribuía varios juegos de terceros. Por ese entonces, Miller sacó a Broussard de su actual trabajo y lo convirtió en el creativo y CEO de la compañía. El éxito pleno llegó dos años más tarde, cuando Apogee publicó Wolfenstein 3D, un first person shooter sorprendente, creado por una pequeña empresa a dos manzanas de distancia, id Software. El fichín de Carmack y sus amigos vendió 200 mil copias, arrastrando a Apogee a la cima del mundo. Pronto, la pequeña distribuidora de dos hombres se convirtió en una empresa con más de quince empleados.

En 1994, Broussard llevó a la mesa de su amigote Miller un diseño de personaje que inmediatamente encendió el entusiasmo de todos. "Es una mezcla de John Wayne, Clint Eastwood y Arnold", aseveró el enérgico grandote de cola de caballo. Se dispuso un equipo de siete locos para llevar adelante el proyecto. Según la visión del buen George, el fichín debía ser distinto por completo a los FPS que en ese momento volaban pelucas en todo el planeta. Quería que fuera colorido, revolucionario, con mucho humor y que los jugadores tuvieran a un personaje reconocible como avatar, al que llamó Duke Nukem. En aquellos tiempos, los FPS solían ser oscuros, con ambiente de terror o militar y, con excepción de algunos juegos de id Software, el protagonista se suponía que era el mismo jugador, al que nunca se le veía la cara. Duke debía ser una parodia, nada que se pudiera tomar en serio.

El gran segundo golpe de suerte de este dúo maravilla llegó con un hallazgo fundamental. Un mico flacucho de 17 años, quemado como ellos, que apenas estaba saliendo de la secundaria en Rhode Island y ya era un genio de la programación: Ken Silverman. La obra de este muchacho se conoció con el nombre de Build Engine. Un motor moderno, amigo de las múltiples paletas de colores, capaz de mostrar vistosos niveles y de insuflar interactividad a los objetos del es-



¿Para qué sirve un héroe si no es para rescatar mujeres en peligro?





La última foto en las oficinas de 3D Realms. Al medio, de azul, George Broussard.

cenario. Un año y medio más tarde, en enero de 1996, Duke Nukem 3D arrasó con todo lo conocido. ¡Nunca habíamos visto vehículos, mesas de billar, peleas submarinas y strippers en un fichín, demonios!

En abril de 1997, el millonario Broussard reunió a los medios para anunciar una secuela que sería todavía mejor que los mejores sueños. "En la Navidad de 1998, podrán disfrutar de Duke Nukem Forever", dijo. Y de inmediato fue el juego más esperado en toda la historia.

Forever

Todos nos preguntamos qué pasó a continuación. En verdad, nada demasiado complicado; se trató de uno de los errores más comunes entre quienes desarrollan fichines, aunque combinado con una personalidad muy especial. Broussard nunca supo dónde parar. Cuando uno trabaja en un juego, es necesario definir milestones y deadlines; vale decir, establecer metas, como para cualquier cosa en la vida. Hay un punto donde es prudente congelar el proceso de mejoras y cambios, para dedicar los próximos meses a perfeccionar lo que ya se tiene a fin de salir a la cancha lo antes posible. El mundo de los videojuegos es diferente al del cine. No se puede demorar indefinidamente porque la tecnología avanza a pasos de gigante y el riesgo es salir con un producto que luce anticuado.

La virtud más grande de Broussard, su afán por la perfección, fue también su némesis.

Cuando DN3D había nacido, no existía nada que se le pudiera comparar. Al lado del bruto Duke, los demás FPS eran como abuelas con Parkinson. Broussard estaba tan orgulloso, afirma EDGE, que había tocado el cielo con las manos; pero se había quedado paralizado en ese mismo instante de gloria. No podía concebir que al momento de lanzar Duke Nukem Forever hubiera algo superior. Mientras el equipo construía niveles para la esperada secuela, usando una versión mejorada de Build, el vecino aterrador de 3D Realms sacó otro conejo de la galera: anunció el motor de Quake II, capaz de devastar las más modernas tarjetas de aceleración de video. A sólo unos metros calle abajo, id Software era el monstruo que impulsaba la tecnología de la época. Y lo hacía rápido.

Dicen las malas lenguas que Broussard entró en pánico. Ronda de decisiones mediante, la compañía decidió invertir en la compra del nuevo engine de Carmack, a sabiendas que se ahorrarían meses de desarrollo y presupuesto. Si bien nadie acierta al precio que se pagó, el rumor que circulaba hacía mención a una cifra de $500.000 USD, que fue pagada en diciembre de 1997 a la salida del engine.

El cambio de motor implicaba una serie de modifi-

caciones inmensas. Básicamente, todo lo hecho para Build ya no servía. Sin embargo, el equipo se apresuró y cuando llegaron los días de la E3 (mayo de 1998) 3D Realms nuevamente consiguió arrancar a balazos los sombreros de todo el mundo. Mostró un trailer donde se veía a Duke haciendo de las suyas en Las Vegas, la emblemática ciudad del pecado. Con sólo ver que el grandote ametrallaba la invasión alien desde la caja de una camioneta a toda velocidad mientras el cielo se venía abajo, la gente deliraba. Por fin, se dijo, los fichines se parecían a películas de acción, era increíble.

Sólo que Broussard no estaba del todo feliz. De acuerdo a su visión, Duke debía aprovechar el vasto desierto de Nevada y eso se complicaba mucho con el Quake Engine, célebre por su foco en los confines cerrados. La solución a las fiebres nocturnas de George llegó unos meses más tarde, ese mismo año de 1998. El Unreal Engine, de Epic MegaGames, lucía mucho más moderno y dúctil, y por sobre todo no tenía mayores problemas en renderizar espacios vastos en tiempo real.

Este humilde redactor recuerda el impacto emocional que recibimos todos cuando George anunció, por Dios, que nuevamente DNF iba a cambiar de motor. Otro engine que compraban (esta vez no trascendió el precio) y lo peor: casi todo el trabajo de nuevo. Nadie lo podía creer. En esos tiempos surgió aquella nefasta frase: "When it's done", en alusión a la fecha de lanzamiento de un fichín.

Forever!

Los años iban pasando. Todo lo que Broussard veía en otros juegos que le gustara, de inmediato daba órdenes de incorporarlo a DNF. 3D Realms se hizo más grande, se agregaron equipos de mocap para que las bailarinas exóticas del juego fueran las más realistas jamás vistas (ese habrá sido un momento para atesorar), invirtieron en mejores equipos. En los foros de la compañía se mencionaba, casi en secreto, las ocurrencias de Broussard. Tras fichinear la secuencia de presentación de Half-Life (1998), necesitó meter algo similar en DNF. En el medio de 1999 llegó un nuevo engine de Epic, Unreal Tournament, y Broussard resolvió actualizar. Cuando vio The Thing (2002), el juego basado en la película de John Carpenter, quiso que DNF tuviera escenarios con nieve y viento huracanado.

Según comentaban los empleados de 3DR, a fines del 99 DNF era más bien una colección de demos tecnológicas –fantásticas, eso sí– que un juego en un sentido estricto. Broussard había perdido perspectiva por completo. Incluso muchas veces el juego habría estado en condiciones de salir a la arena, pero Broussard no era capaz de tomar la decisión.

Y uno se pregunta, ¿cómo diablos sobrevivía la compañía? Tenía toneladas de dinero en el banco, en verdad un arma de doble filo. Por un lado permitía dedicarse sin preocupaciones a perfeccionar el juego, por el otro no existía la presión habitual que ejerce un budget limitado.





El dinero brotaba del piso. DN3D había sido un éxito perdurable, que además contaba con una cantidad de add-ons hechos por empresas tercerizadas (como Duke Nukem: Nuclear Winter, Duke Caribbean: Life's a Beach y la colección de 500 niveles Duke!Zone), así como títulos variados de las firmas que habían licenciado el Build Engine.

De hecho, para la distribución en CD y marketing de DNF, Miller había pactado con GT Interactive, pero el fuerte de la inversión provenía de las inagotables arcas de 3D Realms. Según Wired, Miller tomó en adelanto apenas 400 mil dólares. Esa es la razón, además, para que no existiera tampoco presiones por parte del Publisher, que al no financiar el desarrollo no podía exigir una fecha de lanzamiento.

En definitiva, la única presión para que el juego fuera lanzado de una vez provenía de los pacientes fans, que nunca perdieron la esperanza.

Foreveeeeer!

Tiempo después, Take-Two adquirió de GT Interactive los derechos de publicación de Duke Nukem Forever, y las cosas se pusieron algo más densas. Para los dueños de la casa editora, Duke Nukem Forever era un caso perdido. Broussard los mandó a callar la boca. Ya era el año 2001, y Broussard, como para darse razón, mostró un nuevo trailer en la E3 que, de nuevo, maravilló a todos. Hay consenso en que el período posterior fue el que más de acercó a la salida del juego.

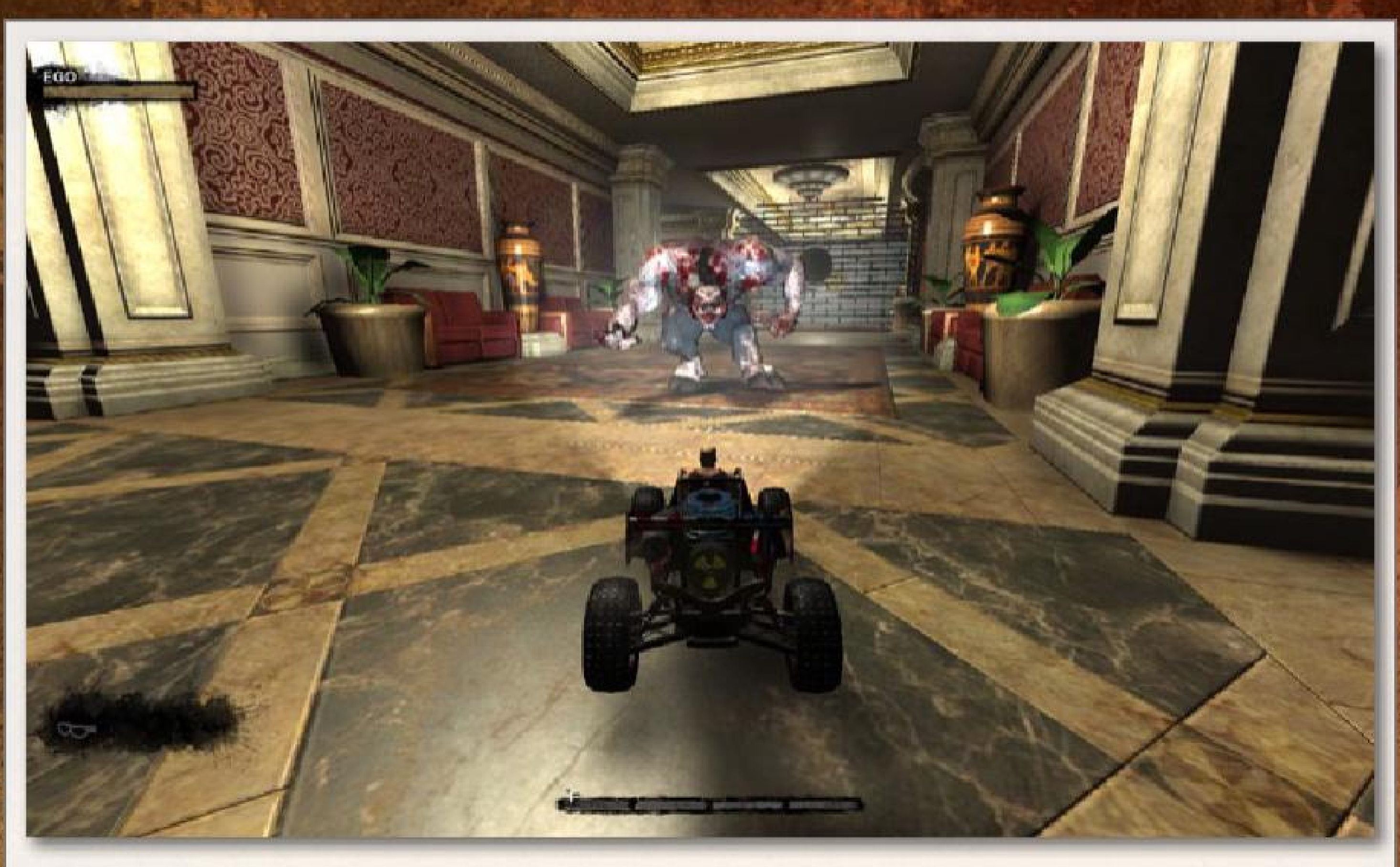
Sin embargo, Broussard seguía obsesionado por lograr algo más grande de lo que nadie podía imaginar. El juego no vio la luz a fines de ese año tampoco, ni en los años siguientes. Había vuelto a cero con casi todo. Y más inquietante, 3D Realms tenía solamente 18 empleados trabajando en DNF, como si todavía fueran los años 80. Hacia el 2000 no había ninguna compañía que destinara menos de 50 trabajadores a un título de esa envergadura.

Para cuando el ahora rollizo y sin coleta George Broussard reaccionó, habían ido y venido directores, programadores, amigos y enemigos. Hacia fines de 2006, lentamente comenzaron a abandonar la compañía sus viejos empleados, que habían consumido años de carrera en un juego que jamás veía la luz. Eso no solo era malo para sus currículos, también ganaban poco porque Miller les pagaba menos que otras empresas con la promesa de que cuando el fichín saliera y volara todo por los aires, serían ricos. Y con estos micos sabios, se fue la memoria de la empresa.

Por fin, llegaría lo inevitable. Miller y Broussard comenzaban a enemistarse. De hecho, es sorprendente que no lo hicieran antes, considerando la cantidad de teca invertida en DNF que provenía, en realidad, de otros proyectos. "El dinero se está acabando", habrá advertido Miller.

Broussard, repentinamente despierto, volvió a entrar





en pánico. Esta vez dándose cuenta que perdería del todo a su amado hijo, el proyecto al que había dedicado la mayor parte de su vida adulta. Conmocionado, contrató personal. De repente eran 35 los que trabajaban sin descanso en la puesta a punto del juego. Entre ellos, Tramell Ray Isaac, un artista veterano que había trabajado en Interplay (Fallout), Sony Online (Planetside) y Obsidian Entertainment (Nerverwinter Nights 2). También llegó al team otro grande, Brian Hook, que traía experiencia de id Software (Quake Team Arena), y quien fue el nuevo project leader que pudo ponerle un límite a los caprichos de Broussard. La tarea no era fácil: había que juntar las piezas y darle coherencia a un proyecto que carecía de dirección.

El milagro se hizo, y el juego quedó terminado en un 90% cuando, en enero de 2009, George Broussard se presentó en las oficinas de Take-Two con un disco de demostración. Y también con la cola entre las patas, porque pedía seis millones de dólares para terminarlo. Por fin, las arcas de 3DR se habían vaciado.

Pero Take-Two, lejos de emocionarse, le ofreció 2,5 millones, con otro tanto cuando el juego estuviera terminado. Broussard y Miller analizaron la situación, vieron que era insostenible y, en mayo de 2009, anunciaron casi en estado de shock que 3D Realms cancelaba todos sus proyectos. Era el adiós.

"Duke can't die"

En septiembre de 2010, luego de 13 años de desarrollo, 2K Games –subsidiaria de Take-Two, que ahora mantiene una demanda por daños y perjuicios contra 3D Realms, y exige incluso la devolución de los 400 mil dólares iniciales– anunció que Duke Nukem Forever estaba en manos de Gearbox Software, otro estudio texano.

¿Cómo? Veamos. Tras la disolución de 3D Realms, nueve de sus integrantes se formaron en un estudio independiente al que llamaron Triptych Games. A lo macho, estos micos prosiguieron puliendo el fichín de Duke desde sus hogares. (Vamos, estos son los verdaderos salvadores de Duke, aunque se diga otra cosa.) Uno de los fundadores de Gearbox es Randy Pitchord, quien ya había trabajado un tiempito en 3D Realms y anda disfrutando del éxito de Borderlands. Pithford hizo lo que todo hombre de pelo en pecho hubiera hecho: dijo que hay que salvar al bruto, dijo: "Duke can't die" y allá se fue a convencer a los malos de la película: 2K Games. Lo consiguió. Y además compró a 3D Realms –seguro que por monedas– los derechos de propiedad intelectual de Duke, mientras que 2K conservó los de publicación. Desde entonces, se terminó de pulir el juego de PC, y además contrataron a los canadienses de Piranha Games (los del mod Die Hard: Nakatomi Plaza de Half-Life 2) para poner a punto el multiplayer y pre-



[Older DNF]

parar las conversiones para Xbox 360 y PS3. Lo anunciaron con bombos y platillos en la Penny Arcade Expo, haciendo que los fans, aunque un poco desconfiados, brinquen de emoción.

En concreto, Take-Two se quedó con las joyas de la abuela. ¿Todo fue culpa de George Broussard? Uno de los más indignados es Tramell Isaac. En su blog, dice: "Me frustra ver cómo todos reverencian a Randy (Pitchford) y GBX como si fueran los héroes, cuando yo sé que tuvieron muy poco que ver con el éxito que va a tener DNF. Veo a la gente cagándose en George como si todo fuera su culpa, pero la verdad es que una actitud perfeccionista y orientada al detalle como la suya es lo que empuja al progreso de la sociedad y que su amor y visión por su juego se contagió a todo el equipo."

Die, you son of a bitch!

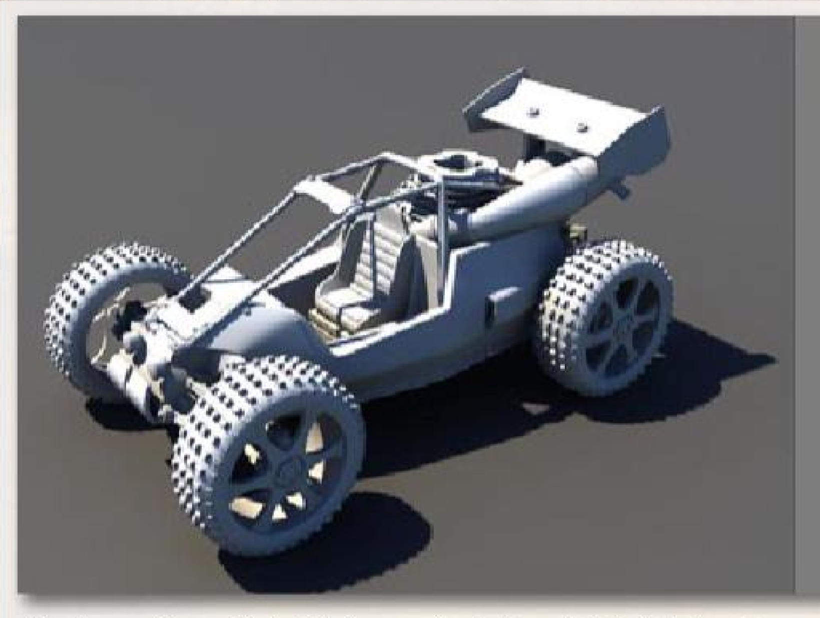
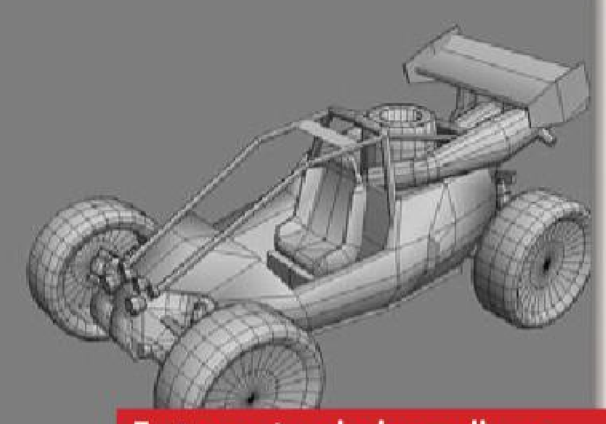
El Cycloid Emperor, chirriando, termina de desplomarse en medio de llamaradas y partículas. El cíclope mira a Duke, nos mira, en su último agónico instante, y la vida se le escapa. Todos y cada uno de sus malditos 4500 puntos de vida. Duke grita la famosa frase de despedida, se acerca a la masa del cyborg, apunta a la cabezota y de un patadón manda volando el ojo, algo así como un kilo de carne acuosa, directo por encima del arco de football americano del estadio. ¡Gol!

Acto seguido, la imagen se aleja. Todo está ocurriendo en un televisor, todo era un juego, y es el mismísimo Duke quien está fichineando con un gamepad en las manos.

El grandote es un héroe, qué noticia; está haciendo tiempo antes de su aparición en el programa de TV "Damn, It's Late" de Johnny Lenoman. Dos rubias vestidas de colegialas –y de rodillas– le sonríen y una le pregunta si le gustó el fichín. "After 12 fucking years, it better be good", contesta Duke con la voz ronca de Jon St. John, el actor y cantante que grabara las líneas originales de DN3D; y otras como la del instructor militar Dwight T. Barnes en Half-Life: Opposing Force (1999), juego que Gearbox desarrolló en colaboración con Valve Software.

Duke Nukem Forever es un regreso deliberado a los viejos tiempos. Esto podría desilusionar a los jugadores contemporáneos, acostumbrados a juegos más complejos y con dirección más definida. Pero no a los fans.





En trece años de desarrollo, se hicieron miles de modelos 3D.

"La intención es 'bajar' la barrera", ríe Randy Pitchford en una entrevista del sitio Ausgamers.com. "Poner la barrera tan abajo como podamos, esa es la estrategia." Apostar a Duke, claro. "En ese espectro no hay personaje, ni marca, ningún juego que pueda hacer lo que hace Duke. Es una suerte de cosa extrema. Para mí él es único en su tipo."

DNF podría fallar escandalosamente debido a esto. Es algo que todos tememos, y más cuando pasaron años de falsas promesas. También podría pasar lo contrario: que redescubriéramos las viejas malas costumbres de cuando jugábamos DN3D y la nostalgia nos dominara. Hay antecedentes. En marzo de 2001, Croteam lanzó un FPS maravilloso, Serious Sam: The First Encounter. Al principio, muchos pensábamos que sería un fracaso, que le faltaba historia, scripts, la complejidad de los juegos modernos del género. Fue una sorpresa porque resultó visceral, directo y sin vueltas. Los croatas habían logrado reunir la energía de Doom y la comedia de Duke Nukem 3D en una pieza de entretenimiento alucinante. "Estábamos hartos de esperar a Duke", declaraba por entonces el CEO de Croteam.

Meses después, Gamespot lo premió como Juego del Año e IGN le dio su Editor's Choice, lo mismo que Xtreme PC en la Argentina. (Serious Sam se consigue hoy en una versión más moderna a través de Steam.)

Esto indica que, en definitiva, hay un estilo de FPS que no ha muerto, ni siquiera ha evolucionado en términos de gameplay. Juegos como Call of Duty: Black Ops presentan una complejidad realmente enorme y brindan una experiencia cercana a una película interactiva, mientras que fichines como Duke Nukem 3D, Serious Sam y este flamante Duke Nukem Forever apuestan a la intensidad de lo arcade, frontal y sin explicaciones. Con la barrera baja, y a patear traseros. Uno se pregunta, ¿necesitamos más para divertirnos a muerte? Forzando un poco la idea: ¿hay necesidad de ponerle historia y eventos preprogramados a un pinball? A un FPS tampoco, ¿no?

Duke Nukem 3D siempre fue un sandbox, incluso cuando no existía el término. El engine, Build, permitía interactuar con los objetos del mapa. Las cosas funcionaban. Era un juego donde ibas descubriendo secretos y tonterías por todas partes. Los inodoros fluían, los espejos devolvían el reflejo de Duke: "Damn, I'm looking good". Podíamos patearle la cara a un cerdo militarizado, coquetear con las bailarinas y jugar al billar. En DNF eso también ocurre. Las promesas dicen que, luego de tantos años, el juego sabe honrar sus raíces con creces. Incluso hay un pinball de Duke, bien old style, perfectamente funcional. "Se podría vender como un juego separado y estaría bueno", comenta uno de los ex empleados de 3D Realms.

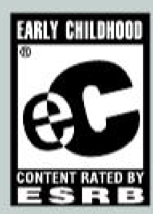
En DN3D las "cinemáticas" que seguían a la muerte de los bosses eran delirantes, ¿recuerdan? En una, arrancabas la cabeza del jefazo para usarla de pelela, en otra le metías una granada entre las patas a la Reina: "It's time to abort your whole freakin' species!", gritaba Duke un segundo antes de la explosión, y nosotros teníamos la sonrisa de oreja a oreja. Una animalada completa que no tiene imitadores. ¿No es eso lo que queremos?

Duke Nukem Forever debería responder a ese legado. Si cambiara, incluso si se modernizara demasiado, ya no sería Duke Nukem. [i]

REVIEWS DE MICO

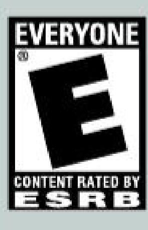
ESRB

La **Entertainment Software Rating Board** es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



EARLY CHILDHOOD

Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde

6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



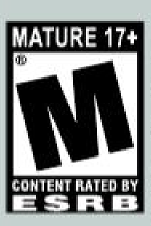
EVERYONE +10

Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



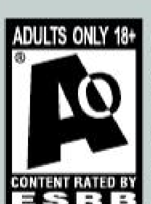
TEEN - Para personas desde

13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



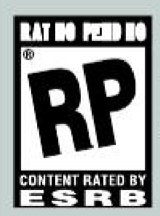
MATURE - Apropiado desde

de los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY

Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



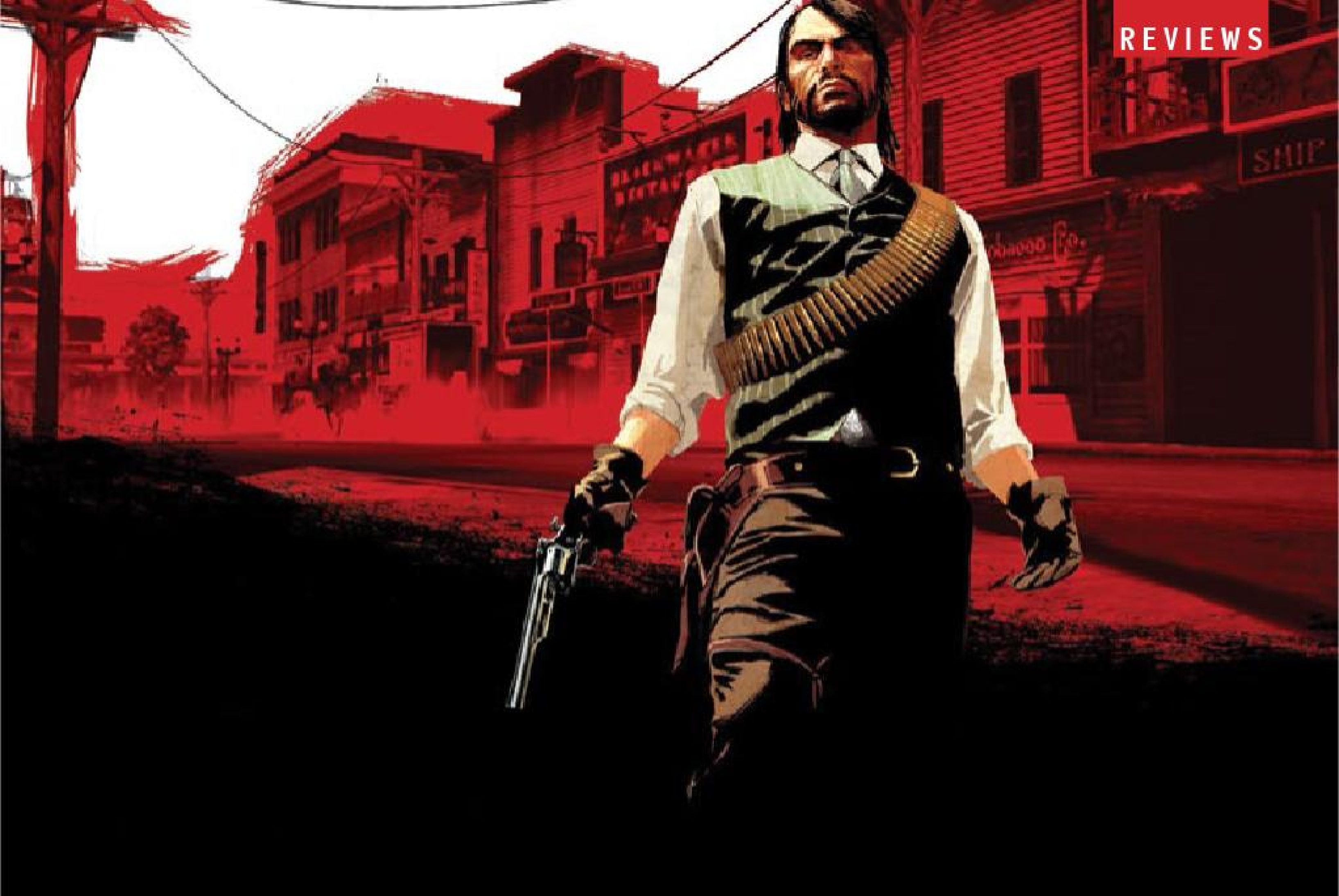
RATING PENDING

Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

INDEX

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60% sobre 100%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes. ¡Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida de un irrompible!



Los grandes fichines de 2010

EN ESTE MIKONOMICON quisimos reunir los juegos más importantes del año. Las reviews y notas fueron creadas por algunos miembros de nuestra comunidad, que generosamente contribuyeron para hacer realidad un proyecto experimental, basado en la colaboración, y algo loco. ¡Bueno, si no fuera algo loco, no sería [i]! Un poco con nostalgia por los años que se fueron, un poco por las ganas de hacer, y otro poco para tener qué leer en el baño (algunos compraron la versión en papel), se fue dando forma al precioso monstruo que tienen a la vista.

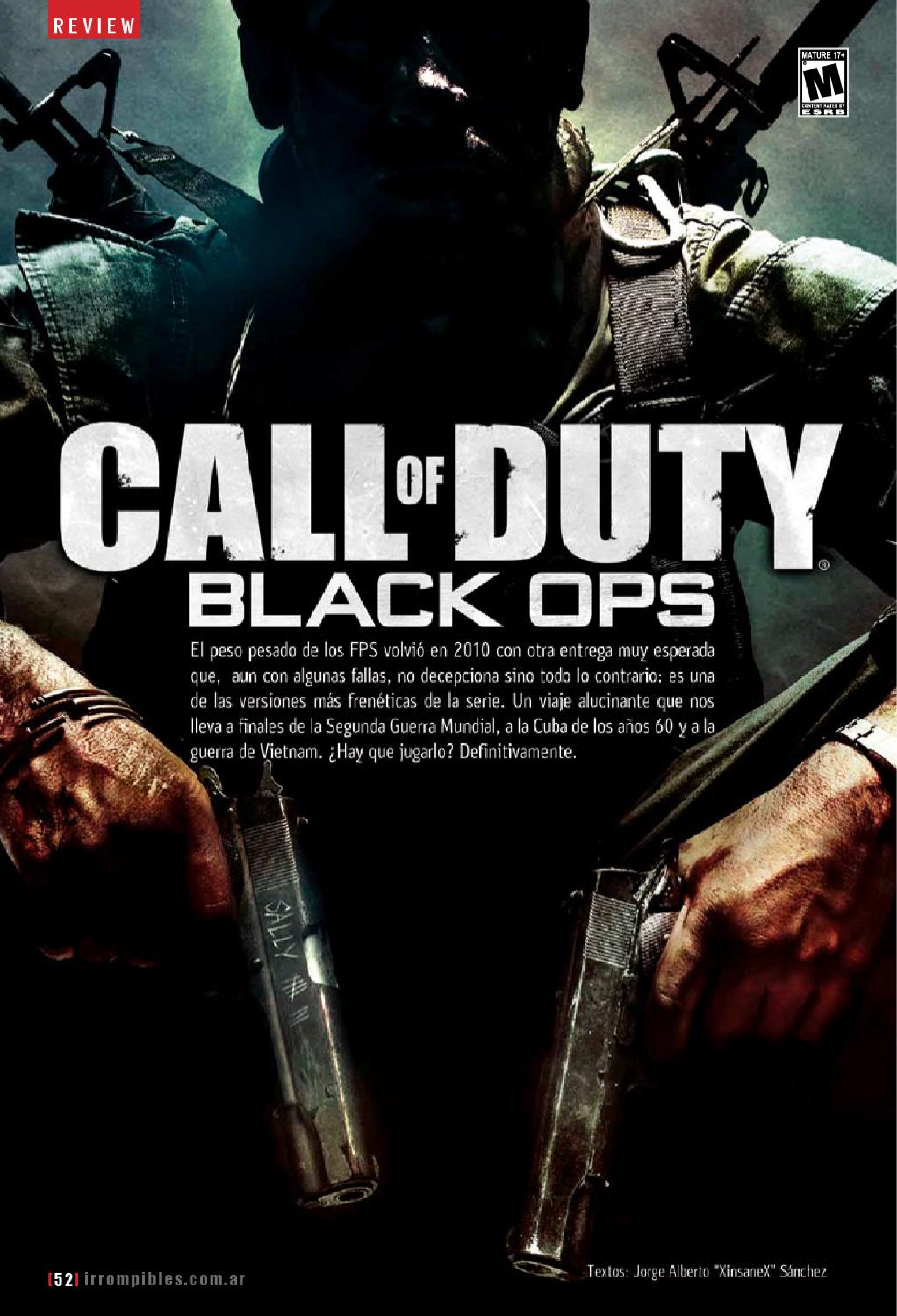
Muchos de los redactores que ven en estas páginas sin duda formarán parte del staff de redacción de la Revista de [IRROMPIBLES], cuyo número 9 estará a la venta desde marzo de 2011. ¡Queremos darles la bienvenida a todos y agradecerles por ser parte de las antiguas malas costumbres! También un agradecimiento especial a Rafael "Gaucho" Zabala, nuestro diseñador y maquetador, que le puso el pecho a las balas en medio del calor navideño, picaduras de avispas y un aire acondicionado sin instalar.

Los Juegos del Año

2010 fue un gran período. Hubo títulos de una calidad impresionante. Los hemos analizado a casi todos, pero quedaron afuera algunos súper candidatos, en especial de PS3, como el divertidísimo Vanquish, el fascinante Heavy Rain y el esperado Gran Turismo 5. También se nos quedó por ahí lo mejor que lanzó Nintendo para su Wii, Super Mario Galaxy 2. De todas maneras, ninguno de los cuatro podría con los grandes fichines que verán a continuación, ni con nuestro Juego del Año: Red Dead Redemption. [i]

*¿No sabes qué es "**fichines**"? Atrévete a formar parte de la comunidad gamer más delirante pero buena onda de toda Latinoamérica.*

Visítanos en www.irrompibles.com.ar



CALL OF DUTY BLACK OPS

El peso pesado de los FPS volvió en 2010 con otra entrega muy esperada que, aun con algunas fallas, no decepciona sino todo lo contrario: es una de las versiones más frenéticas de la serie. Un viaje alucinante que nos lleva a finales de la Segunda Guerra Mundial, a la Cuba de los años 60 y a la guerra de Vietnam. ¿Hay que jugarlo? Definitivamente.

Textos: Jorge Alberto "XinsaneX" Sánchez

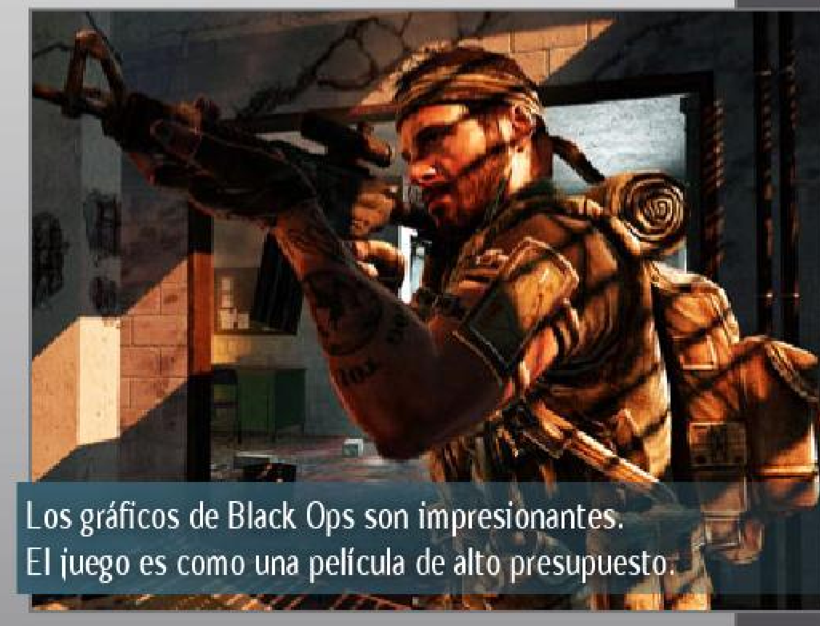
EN ALGÚN REDUCTO DESCONOCIDO, el soldado especial Alex Mason es torturado. Su cuerpo se retuerce con descargas eléctricas, su mente va y viene por un torbellino de recuerdos que nos arrastran, junto con él, a misiones suicidas en diferentes lugares del mundo. Mason tiene información que puede evitar un inminente y masivo ataque terrorista. Una secuencia numérica parece ser el único nexo entre la realidad y las memorias de la guerra.

De esta manera, cada vez que Mason retrocede en su mente, nosotros jugamos una misión especial. La variedad de escenarios y objetivos es tan vertiginosa como los recuerdos del soldado. De pronto aparecemos en Cuba, en plena misión de asesinato; enseguida estamos escapando de una prisión soviética, asaltando una lanzadera de cohetes, piloteando un helicóptero en la selva vietnamita o hundiendo un barco con neurotoxinas en el golfo mexicano. Mason no tiene descanso en tanto él y sus camaradas de guerra cumplen uno por uno los objetivos.

El séptimo hijo

Black Ops es la séptima versión de la serie, y por tanto nos encontramos con una gráfica mejorada respecto a sus predecesores, que no está libre de caídas de frames y bugs, aunque Activision no demoró en solucionarlos en gran parte con una actualización a pocos días de su lanzamiento. Y hablando de lanzamientos, COD volvió a marcar un récord mundial. En sólo cinco días tuvo ventas por unos brutales 650 millones de dólares, superando las de Call of Duty: Modern Warfare 2, que en 2009 supo cosechar nada menos que 550. [N. de Ed.: Qué buen negocio es la guerra.]

La ambientación en cuanto a detalles de los escenarios, voces y sonidos, es realmente muy buena. Se logra el cometido de hacernos sentir la tensión por la que pasa Mason en cada batalla gracias a la ya conocida jugabilidad que destaca la serie. El sonido es, como siempre, una experiencia fascinante. Las actuaciones de voz son muy buenas y eso se debe a un elenco que logra sorprender. Actores de la talla de Ed Harris (Jason Hudson), Gary Oldman (Viktor Reznov y Dr. Clarke), Ice Cube (Joseph Bowman) y Sam Worthington (Alex Mason) son los que interpretan nuestros personajes.



Los gráficos de Black Ops son impresionantes. El juego es como una película de alto presupuesto.

El arsenal que encontramos es por demás basto. Tenemos a nuestra disposición M16, Commando, Famas, AUG, AK-47, AK74u, MP5k, MAC-10, M60, SPAS-12, Dragunov y hasta una ballesta con flechas explosivas



HERMANOS DE BATALLA

El multiplayer tiene novedades que lo hacen muy interesante. Ahora el sistema de CoD Points se suma a los clásicos puntos de experiencia. Esto nos brinda más libertad a la hora de ir mejorando nuestro perfil, eligiendo las habilidades, armas y complementos del modo online. Eso sí, tengan cuidado ya que una vez que eligen algo no hay vuelta atrás. También podemos elegir ciertos contratos que, mediante desafíos, nos darán la chance de ganar puntos. En caso de no llegar a cumplirlos, esos contratos expiran. Los contratos completados o expirados pueden ser elegidos por otros jugadores luego de un tiempo. Respecto a los modos de juego, tenemos los clásicos Deathmatch, Team Deathmatch, Headquarters, Domination, Seek & Destroy. Pero también novedades como los Wager Matchs, donde tenemos un paquete de modos donde accedemos ya con un contrato de 500 CoD Points.

Los modos que más nos volaron la peluca son tres: Sharpshooter, donde todos empiezan con un arma aleatoria, con habilidades que cambian según nuestros frags y luego de 45 segundos también el arsenal. Gun Game nos brinda la chance de ir cambiando de arma con cada frag, pasando por 20 distintas. Y el mejor de todos es One In The Chamber, donde tendemos sólo una bala en nuestra pistola semi-automática; ahí dependemos de la paciencia y precisión, ya que, en caso de errar, sólo nos queda el cuchillo.

para hacer volar tanto soldados como vehículos. El listado sigue pero aún siendo muchas armas hay ciertas fallas de veracidad. Como el hecho de que en 1961 no se daba uso a las miras ACOG en armas de la serie M16. También vemos un grave error al toparnos con tropas rusas asistidas por armamento HK, siendo que usan derivados de la Automat Kalashnikov. Pero más allá de estos detalles, damos uso a varios tipos de armas para desparramar enemigos por doquier. [N. de Ed.: Pero vos sos loco, mico, quién se va a dar cuenta de eso. Muhaha. ¡Enciérrenlo!]

El Presidente (pronúnciese con tono yanqui)

Hubo mucha controversia con Modern Warfare 2 debido a la misión "No Russian", donde teníamos que matar inocentes a sangre fría en un aeropuerto como integrantes de un grupo terrorista. Esta vez no hay inocentes ni terroristas (?) pero sí la misión políticamente incorrecta como para que los medios hablen. En la primera del juego debemos abrirnos paso hasta llegar a Fidel Castro [N. de Ed.: Que, por supuesto, estaba con un par de minusas en paños menores, porque los malvados



La variedad de misiones es buena, pero también algo desconcertante al principio.


"Do not pray for easy lives, my friends. Pray to be stronger men". Con esa frase del presidente Kennedy se dispara el divertidísimo modo Zombie, donde tendremos que intentar sobrevivir a las hordas de no-muertos.

¡KENNEDY, CASTRO Y NIXON VS. LOS ZOMBIS

Black Ops regala mucha diversión. Al terminar la campaña (y esperar a que pasen los 1500 nombres del equipo que hizo el juego, algo así como 10 minutos) podremos jugar el modo contra los zombis. Este modo también se puede jugar online –y coop– desde el menú multiplayer, aunque con armas ligeramente diferentes. Matamos zombies y ganamos puntos, con eso compramos armas para resistir. Muy divertido. Y podemos jugar como los presidentes. No es un L4D, pero garpa. ¡Recomendado!

comunistas son también pecadores] y volarle los sesos. Con tal intensidad se da paso a una trama diferente a lo que habitualmente se ve en estos títulos.

En la recorrida por los bits del fichín degollaremos enemigos desprevenidos, los llenaremos de balas o explotaremos todo a nuestro alrededor, intentando descubrir qué significan los malditos números que Mason ve en su electrocutada cabeza. Son quince misiones que nos llevarán de seis a siete horas de juego pero con un ritmo extraordinariamente acelerado. Si bien la trama puede no ser la mejor, logra envolvernos en la vorágine de cada etapa. Sería complicado elegir una misión como la favorita, y eso habla muy bien de Black Ops.

Para los micos que jamás habían jugado ningún Call Of Duty, o los que no son fanáticos de la saga, puede que el paso acelerado que tiene les parezca demasiado. De todas formas eso logra que nos concentremos en no terminar despedazados por las balas enemigas. En la misión "Numbers", comenzamos con una escena interactiva rompiendo un vidrio para colocárselo en la boca y golpear a puñetazos al Dr. Clarke mientras lo interrogamos. De repente todo se pudre y un escuadrón viene a despacharnos a todos. ¡Al horno! Teniendo que escapar por los techos de Hong Kong vamos cruzándonos con la horda de soldados que buscan darnos caza. La adrenalina a mil, balas que vuelan por todos lados, cuerpos que van cayendo acribillados y hasta la IA que es capaz de devolver las granadas que les caen cerca más de una vez. Teniendo que lidiar con todo esto, y apretando bien la silla, debemos seguir buscando el camino para huir a salvo. Es una montaña rusa. Mejor dicho: soviética. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: El séptimo de la serie es también el FPS más vertiginoso. Sólo pa' machos.

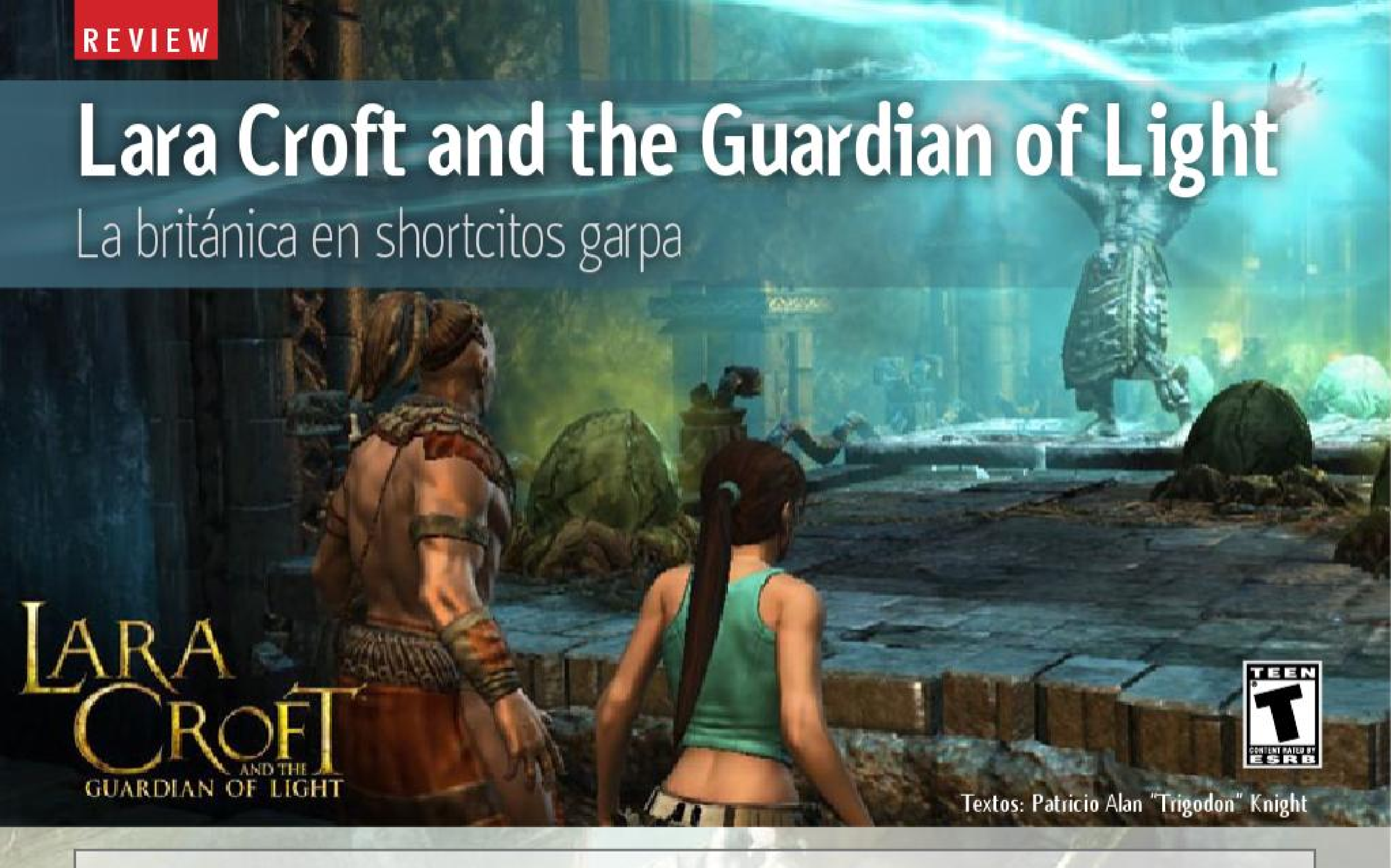
LO QUE SI: Ritmo de juego, ambientación de gráfica y sonido y muy buena renovación del MP, sobre todo el modo One In The Chamber

LO QUE NO: La trama es buena pero no es la mejor de la saga. Hay bugs que tiran abajo el rendimiento. La IA debería pulirse un poco.

90%

Lara Croft and the Guardian of Light

La británica en shortcitos garpa



Textos: Patricio Alan "Trigodon" Knight

VAYAMOS POR PARTES. Para los micos: Lara con un buen escote y unos shortcitos sugerentes. Para las micas: Un guerrero maya con tostado caribeño y buen lomo. Para todos: Una aventura dinámica, con mucha acción, puzzles, situaciones graciosas y cooperativismo. Si tienen un camarada de juegos cooperativos, no duden en mandarse señales de humo y juntarse para divertirse un rato. Con una pizza de por medio, les puede dar una gran noche de fichín y diversión.

Estando en la posición más avanzada de la evolución –sentado en la silla de la PC–, suena el archiconocido sonido del mensajero instantáneo de Bill. Es mi camarada de cooperativos.

POP: kk (léase caca). Yo: kk. POP: Che, tengo un coop de Lara Croft, ¿sale mini LAN? Yo: Y bueh.

Media hora más tarde llegaba POP a mi casa e instalamos. Es un juego que, para el estándar actual, pesa muy poco: algo más de 2 GB. Entramos al juego, con la previa elección de los personajes. POP quedó como la sexy y calienta pavas de Lara, y yo con Totec, el guerrero maya con peinado cola de caballo. Al principio pasamos un rato tonteando en el tutorial luchando un poco con los controles, que son algo confusos y a veces complicados de manejar. Incluso hubo que toquetear unas opciones del gamepad en el juego para que funcione correctamente. Luego de la lucha inicial con algunos bichejos, empezamos a dominarlo cada vez más y el fichín comenzó a avanzar.

De fierros y popores

Lara comienza con un par de pistolas y una soga, que va a servir como puente para que Totec cruce algunos obstáculos. El aborigen lleva una lanza que sirve no sólo como arma sino como escalón para que Lara suba o atraviese zonas difíciles de alcanzar. Ambos héroes empiezan con un surtido interminable de granadas. Cuestión poco creíble, pero extremadamente útil, más que nada si jugamos en el modo más difícil. Muy temprano en la historia, el dúo encuentra armas (y a lo largo del juego se destraban muchas más), y Totec no tiene ni idea qué es ese pedazo de fierro. Pero tranquilos, a los dos minutos está repartiendo amor plomizo mientras hace vueltas carnero. Las granadas parecen ser defecadas cada vez que uno las utiliza, ya que el personaje directamente la suelta en el piso como si surgieran de su ano virtual. También hallamos varios objetos que nos dan beneficios y queda a nuestra consideración tener más velocidad o más poder con las granadas, entre otras opciones.

¡Saltá, humita! ¡Saltá!

Le dije a POP que traiga esa enorme bola de piedra, objeto necesario para unos puzzles. Claro, primero había

que hacerla saltar un hueco. La solución fue usar una granada. Así que mientras yo esperaba, él fue a trabajar con la bola. Puso una granada y la bola saltó, pero no lo suficiente. "Bien, probemos con dos granadas", reflexionó. Ágilmente, crucé el hueco y, a la cuenta de tres, defecamos las granadas al unísono. Perfecto. La bola saltó majestuosamente. El único error fue que me quedé al lado de las granadas. Morí como mico inútil que soy.



En otro momento, le solicité a mi camarada el uso de su soga para cruzar unos afilados pinchos metálicos tamaño baño que cubrían todo el piso y me impedían alcanzar un objeto. Él lanzó la soga a una argolla y yo salté para hacer equilibrio. Luchando para no caer, nos dio la impresión de que Lara había visto una zona peluda por debajo del taparrabos de Totec y se asustó, porque me quitó la soga y morí. Renací [N. de Ed.: El gamer no renace. Respawnea] y volví a saltar hacia la soga. Caí sobre los pinchos. Me morí. Renací y volví a saltar hacia la soga. Caí sobre los pinchos. Me morí.

Saltar de una plataforma a otra es muy simple. O no. En algunas zonas tendremos que saltar e incluso luchar sobre plataformas pequeñas de madera. A veces se mueven unas columnas que nos disparan y debemos cambiarles la dirección de giro disparándole a un dispositivo para cruzar. Allí es muy entendible morir algunas veces. Y lo hicimos. Hubo una situación que llegó a colmar nuestra capacidad de mantener la compostura cuando con Totec intenté saltar desde una cornisa a una plataforma. La separación sería de no más de un metro y medio. Salté y caí al vacío, escuchando el grito de terror de Totec al desvanecerse en la negrura hipnótica que nos acechaba por debajo. Volví a respawnear y volví a caer. Y así unas siete u ocho veces. Era una cuestión simple de coordinación, pero la risa ya nos ganaba. Pocas veces lloramos tanto de risa –con lágrimas en los ojos– cuando en una ¿décima? vez intenté saltar y por un bug del fichín el salto nunca se detuvo y, con el mismo grito de desesperación, Totec se elevó majestuosamente como un Rocket Man, muriendo nuevamente, esta vez en los aires. Situaciones así se dan muchas. Y más aún mientras van pasando las horas, pizza de por medio y con el estómago luchando contra la muzzarella.

No sólo de matar bosses vive un gamer

El objetivo principal del juego no es más que superar los niveles y los bosses que se nos crucen en el camino. Pero también hay objetivos secundarios. Antes de cada nivel, el fichín especifica tres cantidades de puntos a alcanzar, juntar una determinada cantidad de objetos o realizar una u otra acción para destrabar distintas cosas. Con respecto a los puntos, hay una serie de piedritas que uno va juntando que dan gran cantidad de puntos. Al jugar en cooperativo, los puntos se dividen en dos y es difícil alcanzar los valores exigidos. Por esa causa, lo que hicimos con POP es que sólo uno de nosotros juntara las piedritas y así logramos obtener varios de los objetivos secundarios.

Dale maza

Si forman parte de un dúo al estilo Trigo-POP, y tratan de jugar todo lo cooperativo que esté dando vueltas, no se pierdan este fichín, porque les va a dar una rato ameno –en una noche larga lo terminan– y con mucha risa. Nuestra naturaleza humita, de manqueadores natos, nos permitió apestar bastante y que se generen un montón de situaciones graciosas. Los puzzles no son muy complicados ni la historia tiene mucho para contar, pero el cooperativismo, esa cuestión de necesitarse los dos para pasar ciertas partes del juego, hace que este fichín tenga un extra enorme y que merezca la pena de ser jugado. Y más si tiene una linda chica como protagonista. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: Lara Croft por primera vez fuera de Tomb Raider en un puzle de acción con perspectiva isométrica.

LO BUENO: El juego cooperativo. Las peleas con los jefes de nivel. El dinamismo del gameplay.

LO MALO: No tiene cooperativo online. Los controles apestan. La historia es mediocre.

82%



FIFA Soccer 11

Maquillando la fórmula del éxito

Textos: Pablo Alejandro "Pablo M." Marzocca

LO DECIMOS DE ENTRADA: FIFA 11 es el mejor fichín de fútbol en existencia. Pero agregamos: no es, ni por asomo, la revolución que supuso la salida de FIFA 10. La fórmula de base es la misma del año pasado: una presentación audiovisual cuidadísima, la posibilidad de jugar controlando a un solo jugador o a todo el equipo, tanto offline como online, los medios para crear un alter-ego virtual y llevarlo por todos los modos de juego al momento que progresa y se convierte en una estrella; y una jugabilidad que permite posibilidades variadísimas a la hora de disfrutar de un partido. Sobre eso, los muchachos de EA Sports, algo corridos por el tiempo, hicieron algunas mejoras que, aunque algo tibias, aportan su granito de arena.

En primer lugar nos encontramos con la flamante posibilidad de jugar con el arquero: un bodrio de aquellos. Jugar con el 1 es divertido un par de minutos, pero después ya te querés ir a correr contra el arco contrario, no mirar desde lejos todo lo que pasa. Es una adición interesante por el hecho de que permite los curiosos partidos 11 vs. 11 online, pero la verdad es que a la hora de los bollos muy pocos quieren jugar en la nueva posición. Otro agregado es el Creation Center, una modalidad en la que nos podemos bajar los equipos y jugadores diseñados por personas de la comunidad y aportar nosotros otro tanto. Para diseñar, sin embargo, hace falta trabajar desde una computadora, lo que complica un poco las cosas y, aunque las posibilidades no son demasiado amplias (hay pocos presets de caras y pelos, no se pueden hacer con mucho detalle camisetas y escudos), es un plus interesante si se tiene en cuenta que el juego no viene con la queridísima liga argentina.

La adición fundamental, sin embargo, está en la jugabilidad: FIFA 10 nos trajo movimiento en 360° y no en ocho direcciones. Ahora vino la contrapartida: un sistema de interacciones físicas entre jugadores que esté a la altura de un movimiento libre. Resultado: los tipos se 'camisetean', se meten el codo, se empujan, se tiran despatarrados para robar la pelota, se caen al querer patear una pelota difícil. Lo que algunos podrían ver como contrapartida de esto es que hay menos goles: antes era normal que los partidos salgan 5-4, ahora un 2-0 es victoria clara. En verdad, no es una cara negativa sino positiva, porque nos acercamos más al fútbol real y nos alejamos de la idea ridícula de que corrés en línea recta, sos un poco más rápido que el defensor y entonces llegás al arco tranquilo: acá corrés en línea recta, sos más rápido y entonces el perseguidor te lima los tobillos cual Oscar Ruggeri. A este laburo sobre la parte física se suman cosas muy prolijas, como que el referí esquive la pelota cuando lo va a tocar, o que le pegue en la espalda, perjudique a quien dio el pase y el relator se mofe de ello. Hay que destacar también que se agregó una

gran cantidad de animaciones que hacen que todo se vea único y nunca un partido sea igual que el anterior.

Personality+

Como broche de oro, tenemos el Personality+, una lectura de las características de los jugadores que va mucho más allá de un par de números: se trabajó mucho en que el modo de juego de los miembros del equipo esté de acuerdo con cómo es en la realidad. Esto probablemente pasa inadvertido al jugador casual, pero el fanático del fútbol se da cuenta enseguida: se juega con Iniesta como Iniesta juega en la realidad, Tévez es una suerte de topadora que trata de robar la pelota en situaciones imposibles, Mascherano se barre como en la realidad y roba todo. Nos pasó que llevando la pelota con Messi por la banda izquierda nos empezamos a reír de lo igual que se movía su modelito virtual; entonces, probamos una de Messi: metímos el freno, tiramos la diagonal paralela al arco y cargamos el remate de zurda desde afuera. Para nuestra sorpresa, fue gol, tal y como Messi lo hace fin de semana por medio en el Camp Nou.



Otro punto interesante es el hecho de crearte tu propio virtual pro y usarlo en diversos modos de juego. La clave acá está en el modo career, donde podemos llevarlo a través de quince años de historia futbolística para convertirlo en el próximo Cristiano Ronaldo (o Tweety Carrario, dependiendo de nuestras condiciones con el pad). Lo novedoso radica en que no entrenamos a nuestro alter ego poniéndole puntos en tal cosa o tal otra como si se tratara de un RPG sino que, por realizar determinadas acciones (al estilo de trophies o achievements) ganamos tal bonus a una habilidad o característica. Por ejemplo, para sumar un +2 a control de pelota hay que pasar con skill a tres rivales en un partido. Esto supone una gran mejora en jugabilidad, porque de estar haciendo lo mismo todos los partidos pasamos a ponernos objetivos bien variados y disfrutar de muchas facetas del juego que no tocaríamos de no ser incentivados.

Pero no todo son flores para el fichín de EA Sports: las caras de los jugadores, aunque mejoraron un poco, no están a la altura de las tecnologías gráficas que se ven en otros juegos; los pelos son simplemente desastrosos. En la misma línea, el público en los estadios no se siente lo suficientemente 'vivo': es como si lo vieran por la tele, les falta emoción para insultar cuando nos hacen falta o estallar cuando metemos un gol. Desde el lado de la IA, los jugadores se desenvuelven bien cuando jugamos controlando a todo el equipo, pero a la hora de manejar a nuestro virtual pro muchas veces no logran hilvanar una jugada correcta en todo el partido, lo que vuelve todo un poco tedioso. Además, el progreso del virtual pro es, por momentos, demasiado lento: puede tomar cuatro o cinco temporadas completas tener un jugador que valga la pena. Por otra parte, los descarados fenicios de EA Sports han inventado algo realmente genial en la historia de los filibusteros: para jugar online hace falta cargar un código de activación además de tener el juego, así que ¡sí! ¡Adivinaron! Si lo compramos usado, tenemos que comprar una activación adicional, y lo mismo sucede si queremos usarlo online con dos cuentas distintas en la misma consola. Un robo descaradísimo.

Para ir cerrando: FIFA 11, tomando la fórmula exitosa de FIFA 10, agrega algunas cosas que valen más para el fanático del fútbol que para el jugador casual. Con gráficos no tan atractivos pero una presentación espectacular, sumado al creation center y las mejoras de jugabilidad, el fichín es el mejor juego de fútbol de la actualidad pero no la revolución que algunos estábamos esperando. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: El mejor simulador de fútbol en estos tiempos. ¡Pobre PES!

LO BUENO: Gameplay mejorado, el modo 11 vs. 11

LO MALO: El Virtual Pro es algo tedioso. Todavía le falta realismo.

84%



LucasArts | X360, PS3, iPhone, iPad

Textos: Francisco "Paco" [illegible]

Monkey Island 2 SE

95%

ASÍ COMO LA DÉCADA DEL 2000 fue un vacío en la música que significó el resurgimiento de los ochentosos como gente cool y no-rara, el fin de esta década parece tener el mismo destino para el picor. Para nuestro deleite, volvieron varios clásicos. En especial la saga Monkey Island, que viene a renovarse con voice-over y gráficos renderizados en HD casi para todo lo que tenga pantalla y botones: PS3, iPhone, iPod touch, iPad, Windows y Xbox 360. Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge, de LucasArts, fue uno de los juegos más esperados del año, así como lo fue en 1991. La novedad son los gráficos, el sistema de "hints" que reemplaza al viejo modo "fácil" y los controles modernizados que ya se vieron en la edición anterior. Lo bueno es que la nostalgia no quedó afuera. Lo que quieran apreciar arte fichinero en estado puro, pueden switchear del nuevo al querido pixelart manteniendo las voces y sonidos de hoy. [i]



Team Meat | PC, MAC, X360

Textos: Durgan A. Nallar

Super Meat Boy

95%

"... UN JUEGO DONDE ERES UN CHICO SIN PIEL cuya novia hecha de vendajes fue raptada por un feto vestido con un sombrero de copa y un monóculo." Así explican sus creadores a este excepcional fichín de plataformas, uno de los mejores del año por lejos. Es el heredero a todo trapo de Meat Boy, un Flash que en 2008 fue un éxito del sitio Newgrounds. Está disponible para PC (Steam), OSX y Xbox Live Arcade. ¿Por qué es tan genial? Porque es la esencia misma de lo que significa un juego de saltar. Super Meat Boy va como loco, brincando por pisos y paredes, evadiendo cuchillas, misiles, láseres, fuego y otros asuntos. Y dejando un rastro de sangre por todos lados cada vez que es destrozado. Cuando llega a los ¿brazos? de su extraña novia, el Dr. Fetus la vuelve a raptar. Son más de 300 niveles coronados por bosses espectaculares. Simplemente fabuloso. ¡Y hardcore! Pronto va a tener un editor de niveles para crear y compartir mediante un sistema llamado Super Meat World. [i]

Back to the Future: The Game

Condensador de flujo, activado.
Circuitos del tiempo, encendidos...



Textos: Andrés "Ertai" Croucher

HAN PASADO YA 25 AÑOS desde el lanzamiento de la primera película de Volver al Futuro y en 2010 esto se celebró en diferentes partes del planeta. Miles de fans reprodujeron las escenas más memorables de la trilogía en las localidades de la filmación. Los juegos no podían quedarse afuera porque, si bien Volver al Futuro (BTTF por sus siglas en inglés) no está directamente ligado al mundo del fichín, existe cierta correlación gamer con estos. Por años, se intentó recrear el Delorean en mods como en Grand Theft Auto o inclusive en Crysis, pero ningún desarrollador pudo conseguir un resultado fiel.

Pero eso cambió cuando TellTale Games, la empresa conocida por desarrollar aventuras gráficas episódicas como Tales of Monkey Island y la serie de Sam y Max, decidió subirse al Delorean. Aquí tenemos el Episodio 1, "It's About Time" (y vienen cuatro más en camino). La historia nos ubica seis meses después de los eventos ocurridos en Volver al Futuro 3 y ya nos encontramos en 1986. Encarnamos a Marty McFly, quien se encuentra con que el Doctor Emmett Brown ha desaparecido. Dado que el científico no está, el banco ha decidido vender las pertenencias del Doc y Marty quiere retenerlas por su valor sentimental y la esperanza de que su mejor amigo aparezca. Por supuesto, de la nada se materializa una réplica del Delorean a las afueras del laboratorio. Adentro sólo está Einstein, el perro del Doctor Brown, y una nota con instrucciones. El Doc está atrapado en 1931 –época en que la venta de alcohol estaba prohibida en los Estados Unidos– y para colmo en prisión, acusado de quemar la destilería clandestina de Kid Tannen, descendiente de la familia rival de los McFly. ¡Y Kid decidió vengarse matando al Dr. Brown! Así que Marty tendrá que volver al día anterior al asesinato y, con la ayuda del joven Emmet, sacar al Doctor de la cárcel. No queremos arruinarles la aventura, así que el resto deberán descubrirlo por su cuenta. La historia es bastante sólida y fiel a la película. Hay personajes conocidos o parientes de aquellos, y todo esto enmarcado en la misma lógica de la película.

La acción se lleva a cabo en Hill Valley. Es un placer visitar la plaza central, en donde se encuentran la famosa torre del reloj y la cafetería. Los personajes tienen mucho protagonismo. Es destacable mencionar que Cristopher Lloyd, quien interpretara al Doctor Emmett Brown en la película, le pone la voz a su personaje en el juego, y si bien no está Michael J. Fox haciendo la de Marty, el que lo actúa logra una imitación idéntica.

Constantemente suena la banda sonora de la película, en especial en escenas de acción. Los Telltale consiguieron una atmósfera única. En reiteradas ocasiones les va a correr un escalofrío por la espalda de la emoción. En particular antes del primer viaje al pasado. Hay que activar los circuitos del tiempo manualmente. Si bien no es algo importante o que afecte al juego, resulta un detalle inspirador para cualquier fanático de la película que se sabe de memoria cómo activar el Delorean.

Los puzzles no son difíciles y sirve mucho conocer la película para resolverlos. Un ejemplo es la utilización del parlante gigante en el laboratorio del Doc. Por todos lados hay easter eggs o guiños a la película y a otras series de culto como El Padrino o Star Trek, que está muy bueno encontrar. El episodio resulta cortísimo, como es usual; en tres o cuatro horas asunto terminado y a esperar un mes por el siguiente.

Son pocos los casos en todos estos años de títulos buenos basados en películas. Por suerte, TellTale hizo un trabajo excepcional al unir ambos mundos. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: ¡Una aventura gráfica de Volver al Futuro!

LO BUENO: La historia, los guiños a la película. Las voces, Cristopher Lloyd en el reparto.

LO MALO: Puzzles simples, es corto. Problemas de cámara.

70%



Hell, it's about time!

¿Cómo se supera un hito en la historia de los fichines? No es una tarea fácil hacerle par al mítico StarCraft, un fichín que rompió con el molde en todos los sentidos. Casi doce años después, Blizzard nos trae la respuesta; ¡y una vez más nos vuela la peluca! Bueno, en realidad, nos trae algo así como un tercio de la respuesta; esta vez la entrega va a estar segmentada en tres episodios. Estos son Wings of Liberty, y las siguientes expansiones: Heart of the Swarm y Legacy of the Void. Pero se lo perdonamos, sólo porque el juego está pulido de punta a punta y reluce como el encerado de un Rolls-Royce.

Textos: Nicolás "Brujah" Orlando



ES EL AMOR OBSESIVO AL DETALLE que tiene la gente de Blizzard lo que hace joyas indiscutidas de cada uno de sus juegos, y esta no es la excepción. Desde el primer momento, al dispararse el instalador, nos damos cuenta del nivel de cuidado del cual estamos hablando; el menú de instalación fue diseñado con esmero, una voz va contando la sinopsis de los puntos fuertes de la historia sabida hasta ahora, puntos que son detonantes y juegan un papel fundamental en el desarrollo de esta segunda entrega.

Pasaron cuatro años desde los eventos que tomaron lugar en la expansión StarCraft: Brood War, y esta vez el ojo del huracán va a estar posado sobre Jim Raynor, que ahora está más barbudo, medio alcohólico y a la cabeza de un grupo rebelde con un sólo objetivo en mente: ponerle fin al régimen tiránico del Emperador Arcturus Mengsk, cabeza del Terran Dominion. Este personaje, además de ser un garca como persona, traicionó y abandonó a la chuchi de Raynor, Sarah Kerrigan, en el planeta Tarsonis, en ese momento infestado por los Zerg. La venganza corre por las venas de Raynor, que se siente culpable por no haber hecho nada para salvar a us amada, y esta motivación se va a ir mechando en el desarrollo de la trama a la par de otras traiciones, batallas, affairs, batallas, y demás ourrores espaciales. Y batallas.

Hyperion

La forma de relatar la historia cambió radicalmente; la vieja y conocida pantalla de diálogo en la cual transcurrían los hechos fue reemplazada por diferentes ambientes interactivos –al mejor estilo aventura gráfica– que toman lugar en el crucero de batalla Hyperion. A diferencia del anterior, si bien existe una historia lineal de base, esta nueva forma interactiva nos permite seguir un desarrollo no-lineal de la misma por medio de misiones secundarias, en las cuales Jim puede juntar un billete e invertirlo en chicas, alcohol, y eventuales mejoras para las unidades o mercenarios con lo que le sobre. A bordo del Hyperion tenemos cuatro zonas para visitar, cada una con sus personajes característicos, dejándole al jugador la elección de ir a la cantina a tomarse una birra y escuchar uno de los temas disponibles en la rocola, entrar al laboratorio a investigar nuevos avances, o seleccionar nuevas misiones desde el puente de comando, entre otras actividades. Hasta se incluyó un "armoso" mini-juego en la máquina de arcades de la cantina; el "Lost Viking", un shooter de navecitas espaciales estilo Galaga muy bien hecho, y muy adictivo, por cierto. Toda la historia se desarrolla en estos lugares, inteligente y oportunamente interrumpidos por escenas cinemáticas de la hostia, conforme transcurre la historia. StarCraft II no va romper ninguna barrera grafica; en cambio, va a pulir unos gráficos más que decentes al máximo, sacando a relucir el cuidado al detalle que mencionamos previamente; desde las lucecitas en el traje de los marines hasta la voz sintética de la I.A. Terran, todo está contemplado y elevado a su máxima expresión.

Solos en el sector Kropulu

Los avances que podemos investigar en el laboratorio agregan un condimento extra a la personalización; a medida que pasemos las misiones, nuevos descubrimientos van a ir desbloqueándose de forma lineal (dándonos a elegir entre dos opciones excluyentes entre sí)

HERMANOS DE BATALLA

Siglo XXV. La galaxia se halla sumida en un caos de desorganización y conflictos. Los humanos, conocidos como Terran, en un momento grandes colonizadores, ahora se encuentran enfrentados en sangrientas batallas. En todo este desastre intergaláctico, nos encontramos con un singular personaje: Jim Raynor. De carácter medio atorrante y rebelde, se ve forzado a combatir no sÓlo a los enemigos Terran (que no escasean) sino también a una raza alienígena más fea que Freddy Krueger llamada Zerg. Parece que Raynor no le caía bien a la organización más poderosa en ese entonces, la Confederación del Hombre, por eso lo mandan en cana. Pero Raynor logra escapar y se une a un grupito de guerrilleros galácticos que planean una revolución en contra de tanta opresión. En este grupo conoce a Arcturus Mengsk, quien desarrollará más adelante uno de los papeles más fuertes en la historia de la galaxia. Como buen gavilán, en ese grupo también le echa el ojo a una minusa; una ghost llamada Sarah Kerrigan, la segunda en comando de Mengsk.

Quién sabe por qué, en el medio del bolonqui a Arcturus le chifla el moño y muestra su verdadera cara: es déspota, tirano, dictador y feo. Se viene zarpando cuando empieza a provocar a los Zerg para que ataquen planetas civiles. Y ya se va de mambo cuando la deja a Kerrigan en Mars Sara, un planeta a punto de ser arrasado por los Freddies Krueger. A Jim no le gustó mucho que le morfen a la novia y, creyéndola fiambre, se arma su propio grupo guerrillero para ir a cazar al garca de Arcturus.

De la nada aparece Kerrigan de vuelta, pero más infestada por los aliens que Once de cucarachas, haciéndose llamar "La Reina de Espadas" y con un mega ejército de Zergs ataca con toda la furia, llevando a la galaxia al borde de la destrucción total.

Acá llega al rescate la tercera y última, pero no menos importante, raza relevante en la historia; los Protoss. Bichos raros si los hay; extremadamente avanzados en tecnología y con alma guerrera. Si te cruzás uno por la calle sos boleta.

Y cuando parecía que no había salvación posible, cuando quedaba una débil llama de esperanza aún encendida, el comandante Protoss Tassadar descubre que la única forma de parar a Kerrigan es dando un golpe fatal al corazón de los Zerg; la Overmind. Raynor se suma al asalto final, y Tassadar, mostrando que tiene pocas pulgas, se manda en una embestida kamikaze directo al objetivo, sacrificando su propia vida.



debiendo uno elegir el que mejor se adecúe a su estilo de juego. Estos avances, a diferencia de los que compremos en la Armería para cada unidad en particular, son mucho más influyentes en el desarrollo del juego; son permanentes y posibilitan desde reducir el tiempo de creación de los Supply Depots hasta la adquisición de unidades especiales, entre varios. Las mejoras en la cantidad y calidad de unidades es muy grande, pero Blizzard logró ir distribuyéndolas de modo tan gradual y eficiente que evitan a uno sentirse perdido en un mar de opciones; cada misión va introduciendo las unidades poco a poco, y las mejoras las vamos a ir comprando con el dinero que nos deje cada misión cumplida. Sin embargo, ya hacia el final del juego, el abanico de unidades y combinaciones es tan grande que quizás algún jugador pueda sentirse un poco abrumado y desorientado en cuanto a cuál es la mejor opción a elegir para su estrategia.



Las misiones están muy bien llevadas, dejándonos a nuestra voluntad la manera de encararlas, pero respondiendo en ciertos momentos a disparadores predefinidos para mantener la unidad estructural de la misma. Haciendo uso de estos, y en una movida muy inteligente, Blizzard nos acerca la historia al plano de batalla real, dejándonos comandar por momentos unidades "héroes" y generando algo que pocos juegos RTS logran: un vínculo personal con el jugador, el interés genuino de nuestra parte por la profundidad de cada uno de los personajes y su rol en la historia. Un nuevo detalle que se agregó a las misiones es que tenemos una serie de objetivos secundarios, y que de hacernos falta un billetín (o de ser un obsesivo que hace todo el fichín al 100%) nos viene brutal. La cantidad de horas de la campaña es muy relativa, dejándole a los obsesivos unas 30 horas, y a las personas coherentes algo así como 20 horas. Para esto, a parte de los objetivos secundarios, tenemos los "achievements"; premios por logros tales como "Matar el 100% de los enemigos en menos de 5 minutos". Muchos de estos se activan una vez ganada la misión, por lo que para alcanzarlos vamos a tener que rejugarla.

Battle.Net 2.0

Uno de los cambios más radicales fue la inclusión del nuevo sistema online de Blizzard, Battle.net 2.0. Polémico por haber volado al cuerno la posibilidad de jugar en LAN, este sistema tuvo su versión beta del juego mucho antes de que Wings of Liberty saliera al mercado, ya que ciertos cambios fueron difíciles de decidir. El mayor problema que plantea esto es la necesidad constante de tener una conexión a internet, cosa que a muchos gamers que hacían LAN parties en el medio del bosque por lógica no les gustó. Sin embargo, hay que admitir que el laburo que pone la gente de Blizzard en el servicio de Battle.net es de lo mejor que se puede encontrar hoy en día, haciendo de la experiencia algo ameno y sin mayores problemas. Eso sí, antes de largar y hacerse el langa en multiplayer, es recomendable jugar las misiones de práctica contra la IA que nos son recomendadas (especialmente si se es un jugador nuevo), ya que en este modo están desbloqueadas todas las razas del juego: Terran, Protoss y Zerg, siendo estas últimas dos prácticamente nunca puestas bajo nuestro control en modo campaña, debido a la historia. Las tres razas aportan un sinfín de combinaciones posibles, son completamente diferentes una de la otra y están sin embargo casi perfectamente balanceadas entre sí.

StarCraft II brilla por una jugabilidad impecable, balanceando una curva de aprendizaje muy relajada (que invita a nuevos jugadores) con la complejidad necesaria para satisfacer a una legión de fanáticos, que aparte de ser en un 80% norcoreanos, son muy exigentes. Es un RTS tradicional llevado a su máxima expresión. La belleza en lo simple de una fórmula bien ejecutada. Si bien algunos detalles son discutibles, se vuelven completamente insignificantes en el panorama general de esta obra de arte. StarCraft apuesta sobre suelo firme y avanza con pasos de titán. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: El rey de los RTS retuvo la corona y es uno de los juegos del año.

LO QUE SI: Excelente jugabilidad. Mejoras en el sistema de combate y las unidades. Gran historia, gráficos, audio.

LO QUE NO: No soporta LAN. La versión para LATAM sólo permite competir con latinos.

95%

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

God of War III

El final de una trilogía exclusiva de PS3 que arranca cabezas

Textos: Federico "fedeb" Brancaccio

KRATOS NO ES UN HÉROE, al menos no en el sentido estricto de la palabra. Es un personaje violento, ambicioso, egoísta e impulsivo. Quizás sea, entonces, parte de la fórmula que convirtió a la saga en un éxito: un loco sediento de sangre, aliado con los Titanes en su objetivo de destruir al mismísimo Olimpo.

Pero eso no es todo. God of War III se convirtió en el máximo exponente del género de acción desde la E3 de 2008, cuando Sony anunció que estaba en pleno desarrollo. En la de 2009 nos voló la cabeza con una demo increíble de 15 minutos, una montaña rusa de felicidad y adrenalina. Pero la versión final del juego aún tenía un par de sorpresas. Hagamos una revisión de los aspectos que convirtieron a este título en uno de los más importantes de 2010.

La felicidad hecha fichín

Esa definición de cuatro palabras resume bastante bien lo que es God of War III. Es el niño mimado de Santa Monica Studios –una división de Sony Computer Entertainment– y ese detalle se nota en cada segundo de gameplay.

No es nuestra intención estropear la experiencia contándoles detalles, pero desde el comienzo van a darse cuenta que toda la inversión que hicieron para jugarlo (sí, sabemos que muchos compraron sus PlayStation 3 en buena parte debido a este fichín) está sobradamente justificada. El inicio es probablemente el más atractivo y lleno de adrenalina que este humilde redactor pudo ver en su larga y sufrida trayectoria como gamer. En un determinado punto, lógicamente, el vértigo desciende hasta un punto tolerable para nuestros corazones. Nadie



quiere morirse de un paro cardíaco antes de ver hasta la última deidad destrozada por la furia de Kratos.

La receta que emplea el juego es muy similar a los capítulos anteriores de la saga. Las características del combate siguen siendo las de un hack n' slash, con algunos nuevos combos y vueltas de tuerca como para volver más épica la experiencia. Es fundamental, nuevamente, recolectar orbes, ya sea para recargar nuestra salud, magia o el estadio temporal de Furia Espartana, durante el cual Kratos se vuelve un asesino invencible, empleando la Espada del Olimpo para despedazar a sus enemigos. Además, los orbes de color rojo permiten mejorar las armas e ítems que empleamos a lo largo del juego. Ya que estamos, les comentamos que, dentro de las novedades del sistema de combate, está el uso complementario de armas e ítems: por ejemplo, podemos utilizar la cabeza de Helios (dios del sol) para emitir una ráfaga de luz brillante, que deja a nuestros enemigos atontados y listos para rematarlos con un combo. La otra novedad es el sistema de "magias": en los God of War anteriores, cada una estaba asociada a un dios o titán en particular. Ahora hay una por arma. Por ejemplo, las Espadas del Exilio, las herramientas de destrucción preferidas de Kratos, tienen el don de efectuar un llamado temporario a la Armada Espartana para asistirnos en una pelea en la que las papas queman. Siguen estando presentes, además, los clásicos puzzles y algunos pasajes del fichín en los que tenemos que ser extremadamente finos para llegar enteros a destino.

En algunos combates particulares se nos presentan los minigames característicos de la saga, en los cuales tenemos que acertar en la combinación de botones que se nos propone para avanzar. Cada comando bien ejecutado desencadena una acción de parte de nuestro protagonista y, concatenando como corresponde, obtendremos varias secuencias que son realmente para recordar, por lo violentas, gráficas y bizarramente creativas. En este aspecto en particular, el avance tecnológico ayudó, y cómo: los resultados son asombrosamente repugnantes.

Una besheza, diría el Bambino

El nuevo engine es una locura total. Gráficamente es 720p nativo, así que recomendamos teles o monitores HD Ready para disfrutarlo como corresponde. Un buen sistema de audio tampoco vendría mal, dado que el juego soporta Dolby Digital y DTS. Y yendo bien al grano, audiovisualmente GoW III es uno de los máximos exponentes en todas las plataformas, realmente increíble. Hay partes en las que uno no puede creer lo que está viendo y escuchando: particularmente recomendamos las secuencias en las que interactuamos con los titanes, que se diseñaron con un sentido de la escala jamás visto.

Y esto no es todo. Aunque no lo puedan creer, el juego tiene una historia sólida, llena de guiños hacia los otros títulos (recomendamos God of War Collection a los micos que no pudieron disfrutar de los capítulos anteriores de la saga) y que cierra por todos lados... incluso en algunas cuestiones que habían quedado un poco flojas.

¿Qué más podemos decirles? Corran a comprarlo, tontos. No se van a arrepentir ¡palabra de irrompibles! [i]

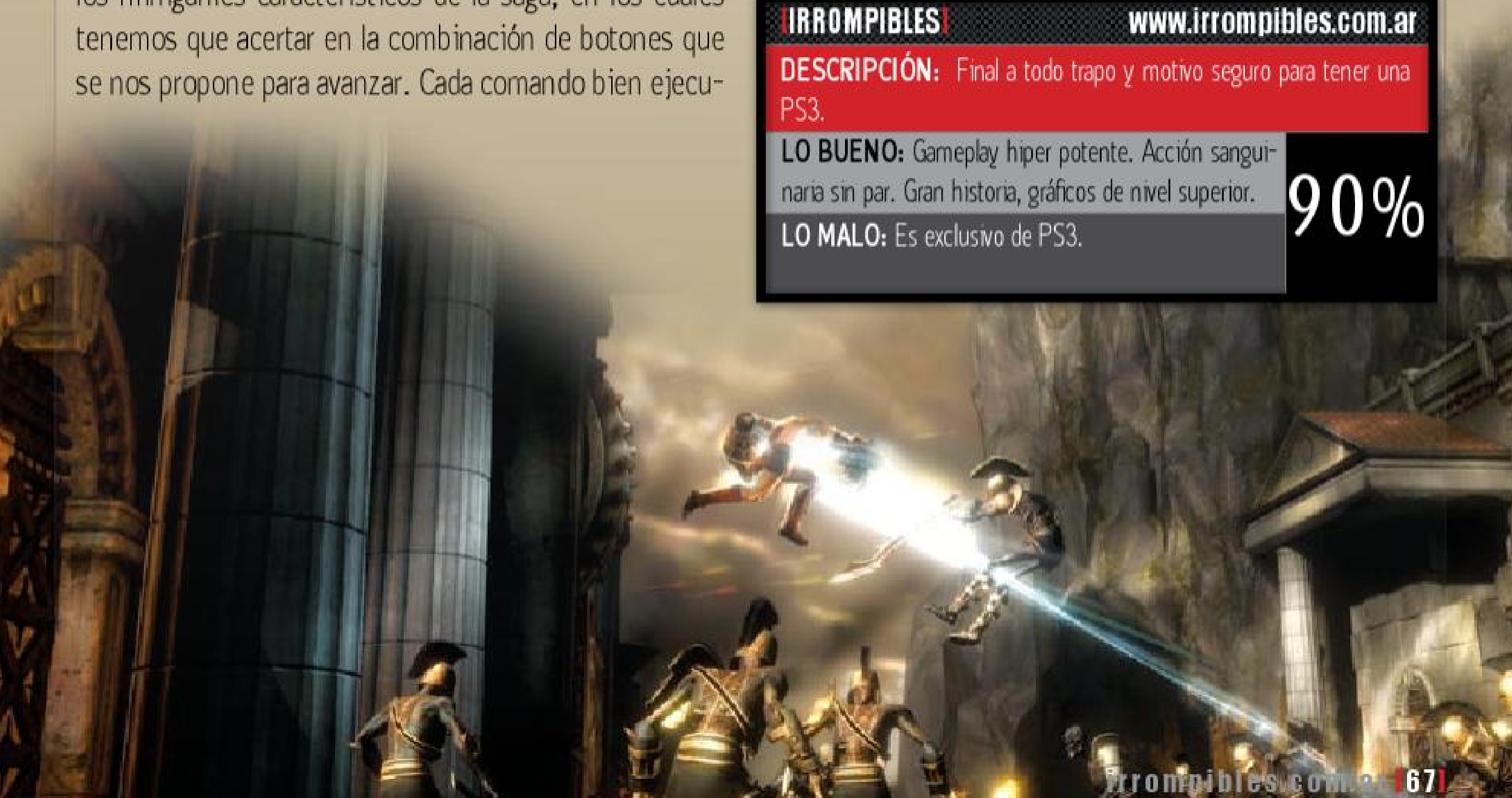
[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: Final a todo trapo y motivo seguro para tener una PS3.

LO BUENO: Gameplay hiper potente. Acción sanguinaria sin par. Gran historia, gráficos de nivel superior.

LO MALO: Es exclusivo de PS3.

90%





Battlefield: Bad Company 2

Para sacarse las ganas de romper todo

Textos: Federico "Juss" Esquivel

BATTLEFIELD NOS ACOMPAÑA desde 2002, cuando trajo al mundo de los shooters un combate multijugador estratégico y masivo en mapas enormes. A lo largo de estos años, de la Segunda Guerra Mundial nos transportó al combate moderno, pasando por Vietnam y desviándose a la guerra futurista.

Los desarrolladores suecos abandonaron la PC en su último título, el primero de la serie en desembarcar solo en consolas. En esta segunda entrega, DICE se redime de su sacrílego abandono de la PC trayéndonos una campaña single player mucho más pulida –en la que nos acompañan tres camaradas del primer juego– y un componente multiplayer envidia de otros shooters.

Cuando nos sumergimos en el single player podemos apreciar que esta vez los muchachos de DICE se tomaron en serio lo de "campaña". Si bien la historia de fondo no es de las mejores y ciertamente contribuye a que no tengamos escenas tan cinemáticas e impresionantes como ofrece su competidor más directo, Call of Duty: Modern Warfare 2, BFBC2 no se queda atrás en cuanto a la intensidad de los combates; el dinamismo que alcanza no lo iguala nadie. Nos embarcaremos en las peripecias del squad con la misión de salvar a los Estados Unidos de los malvados soviéticos. Encarnando al soldado Marlowe, saldremos a la aventura por todo el mundo, desde las estepas rusas al desierto chileno. El nivel de detalle y de inmersión que logran los mapas es impresionante.

Se nos unen en esta travesía los otros tres miembros del squad: el técnico Terrence "Sweets" Sweetwater, Gordon Haggard, experto en explosivos, y Samuel D. "Sarge" Redford, el jefe del escuadrón; algo estereotipados en un principio, pero a medida que pasamos más tiempo de combate junto a ellos, salen a la vista sus personalidades en las líneas hilarantes que intercambian entre tiroteos.

Agujereando amigotes

Pasando al histórico punto fuerte de la serie Battlefield, Bad Company 2 resulta uno de los mejores FPS multiplayer del año. Además del ya clásico modo de juego Conquest –tomar y mantener banderas en ciertas bases o partes del mapa–, Bad Company 2 ofrece también nuevas formas, como Rush, donde el bando atacante y el defensor luchan palmo a palmo por cada base. Este nuevo modo cuenta con un mapa mucho más grande que el visto en Conquest, aunque el área de juego es similar, ya que se va trasladando al frente de batalla a medida que el equipo atacante avanza sobre las bases enemigas. Los otros nuevos modos de juego reflejan el reforzado enfoque a la organización en escuadrones: Squad Deathmatch, donde 16 jugadores divididos en cuatro pelotones luchan entre sí por la mayor cantidad de bajas enemigas y el control del único vehículo blindado en el mapa; y Squad Rush, una réplica a menor escala del modo Rush, donde dos escuadrones se enfrentan en versiones reducidas de los mapas comunes. Como última novedad sobre los modos, se in-

corpora la opción Hardcore, aplicable a cualquier modo. En estas, los jugadores son mucho más vulnerables y se eliminan todos los indicadores de pantalla junto al mini mapa. Dos o tres balazos nos harán morder el polvo, sólo aptos para el curtido en combate o para aplacar la sed de realismo.

Los equipos se dividen en pequeños squads de cuatro jugadores, en los que todos funcionan como puntos de respawn para sus compañeros mientras estén vivos, como solían hacerlo los líderes de patrulla en el viejo Battlefield 2. Cada soldado podrá elegir entre cuatro clases: Asalto, el soldado estándar, equipado con un rifle con lanzagranadas –u otros accesorios que desbloquearemos a medida que subamos de rango– y una mochila de munición para aprovisionar a sus compañeros; el Médico, equipado con ametralladoras ligeras y equipo para curar y revivir compañeros caídos; el Ingeniero, armado con subfusiles, será el encargado del soporte antitanque y de reparar vehículos amigos; y el soldado de Reconocimiento, el infaltable francotirador, que además podrá pedir bombardeos de mortero o dedicarse a reventar cosas con C4. Dependiendo del mapa, los equipos tienen a su disposición lanchas, jeeps, camiones, APCs, tanques o helicópteros. Como los mapas son sustancialmente más chicos que antes, DICE decidió dejar de lado el resto de la fuerza aérea.

Los soldados que se miden en el campo del honor progresan a través de 50 rangos o niveles, con puntos ganados en combate. Con cada rango se desbloquean nuevas armas o habilidades generales a todas las clases, y paralelamente ganamos puntos exclusivos de cada clase a medida que las usemos, que desbloquean armas y gadgets exclusivos. El sistema de puntos es otra particularidad de Bad Company 2, no solo se recompensan las bajas enemigas como en cualquier otro shooter, desde el aprovisionamiento de munición a dar apoyo para destruir un vehículo, cualquier acción que ayude al equipo se recompensa con una módica suma de puntos, y obtendremos aun más si estas asistencias están dirigidas a un compañero de patrulla. Esto da un enorme incentivo al trabajo en equipo y al dinamismo de las batallas, que rápidamente se vuelven enfrentamientos entre patrullas a lo largo del frente.

Después de la batalla

Bad Company 2 es una experiencia inolvidable en multiplayer, completamente recomendable y casi obligatoria. La campaña de un jugador puede resultar un punto flojo, pero el combate online redime cualquier mala impresión. Frostbite, el motor tras la bestia, demuestra ser una plataforma sólida además de ser visualmente alucinante. Si bien no representa una innovación radical, esta nueva entrega de la serie introduce algunos conceptos interesantes para refrescar la cara del género otra vez. [i]

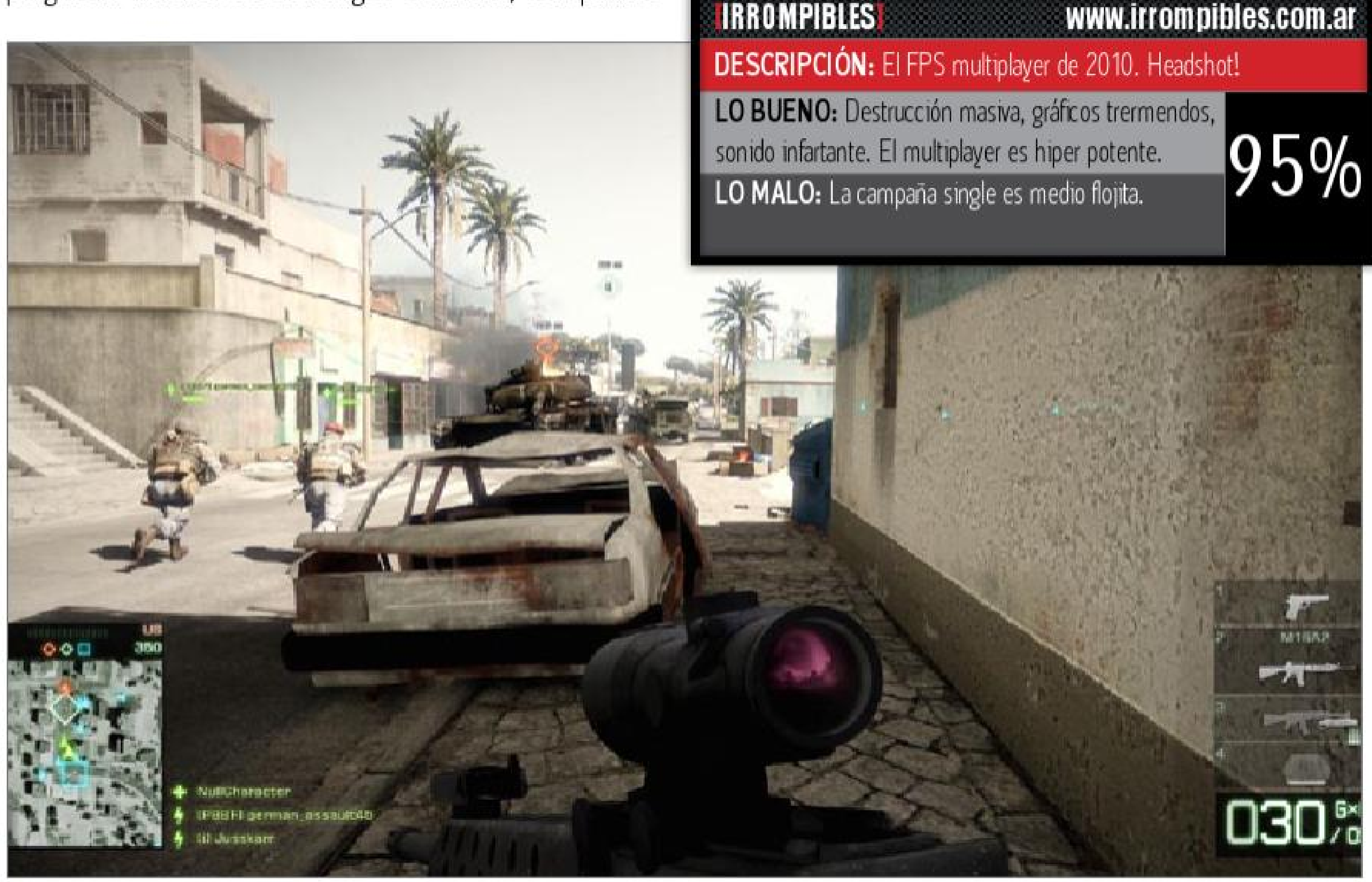
[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: El FPS multiplayer de 2010. Headshot!

LO BUENO: Destrucción masiva, gráficos tremendos, sonido infartante. El multiplayer es hiper potente.

LO MALO: La campaña single es medio flojita.

95%





EA Partners | Hothead Games | PC, MAC, X360, PS3

Textos: Francisco "Pacu" Gindre

DeathSpank

80%

OTRA DE LAS GENIALIDADES de Hot Head Games, el estudio de Ron Gilbert. Un fichín que supo ser caratulado como "una mezcla entre Diablo y Monkey Island". Su cosecha de espectaculares críticas demostró que los buenos platos se cocinan a fuego lento. La primera edición, llamada "Orphans of Justice", tomó unos cuatro años para salir al mercado; hoy en día algo tan raro como encontrarse al Dr. Pikor en la cola del PAMI. La segunda entrega, "Thongs of Virtue", cae a modo de cierre de esta bizarra historia. Nuestro deber es guiar a este épico caballero en la búsqueda de las seis tangas de la virtud que se encuentran cautivas de sus custodios. "Chirlo mortal" cuenta con escenarios originales, muchísimas combinaciones de armaduras, powerups y el agregado de hilarantes diálogos que influyen sobre las seis o siete decenas de quests. Disponible en XBLA, PSN, Steam y quizás en Mac Steam. [i]



Team 17 | PC

Textos: Francisco "Pacu" Gindre

Worms Reloaded

80%

HACE MÁS O MENOS quince años, Team17 sacó al mercado un fichín lateral de disparos por turnos y en 2D. Un género que hubiese sido un fracaso total de no ser por la genialidad de hacerlo en base a lombrices guerrilleras, armadas con los elementos bélicos más bizarros que uno pudiese imaginar [N. de Ed.: El burro de cemento es lo mejor]. Las aguerridas lombrices de tierra volvieron en 2010 a su formato más popular en 2D luego de varias incursiones en el ámbito tridimensional sin pena ni gloria. El fichín parte desde lo hecho con Worms 2 para XBLA y sigue la línea estética clásica con algunas mejoras en las texturas de fondo, nuevas armas y, por sobre todas las cosas, el nuevo editor de mapas que nos asegura batallas ad infinitum. Como siempre, existen bizarras misiones single player como entrenamiento para el bardo grande que es el multiplayer online. Si quieren el picor de estas malditas cometierra, van a tener que subyugarse a Steam. ¡Pero vale la pena, gusanos! [i]

Mafia II

Elegancia y estilo: El mundo criminal también es fashion



Textos: Durgan A. Nallar

EN 2002 SALIÓ MAFIA: The City of Lost Heaven, una espectacular mezcla de acción en tercera persona, autos de lujo, minas caras y ametralladoras Thompson. El juego, hecho en Checoeslovaquia, fue literalmente un martillazo en la cabeza. Como una especie de GTA3 del pasado, te ponía en los brillantes zapatos de un gangster en su camino a volverse el capo de la mafia de una ciudad inspirada en Chicago y New Jersey de finales de los años 30. Una ciudad que parecía viva, era enorme y cada calle diferente de las demás. Mafia nos dejó un par de cicatrices.

El 2010 nos trajo la secuela, y aunque la agarramos con algo de temor reverencial, porque está a la sombra de uno de los grandes títulos de todos los tiempos, otra vez terminamos amando esto de ser un criminal con estilo. Mafia II se ambienta en una suerte de New York en miniatura –10 millas cuadradas– llamada Empire Bay. El protagonista, Vito Scaletta, es un inmigrante italiano que retorna de la guerra para encontrarse con su padre muerto y su hermana y madre (¡ah, la familia, qué importante es la familia!) hundidos en deudas. Por suerte, el mejor amigo de Vito, Joe, tiene algunas buenas conexiones con la mafia local. ¿Y decían que era difícil conseguir empleo en esos años?

Desde ese momento hasta el caluroso verano de 1950, este nuevo Don Vito, claramente inspirado en El Padrino de Coppola, nos hace vivir una vida de asaltos, asesinatos, traiciones y romance. Aquí hay buen jazz, excelente rock n' roll y una atención al detalle fascinante. Empire Bay es una ciudad que respira por sí misma, repleta de detalles de época y con posibilidades que no son explotadas completamente en el gameplay. Es decir, no hay mucho que hacer si nos vamos por nuestra cuenta a merodear por las bellísimas calles y avenidas bordeadas de árboles y señoriales caserones. Pero sin duda que la metrópolis ofrece un entorno especial donde nos sentimos viviendo en los románticos años de mitad del siglo pasado.

El inescrupuloso Vito entabla relaciones con las tres grandes "familias" del área, los Clemente, los Falcone y los Vinci. Son 15 capítulos a todo lujo, con acción, variedad y la actuación impecable de los personajes que cruzan nuestro camino. Se trata de ambiente, una extraña mezcla de nostalgia, elegancia y sobredosis de violencia. Se podría decir que es mucho más realista que GTA, aunque compartan varias características de género. Ya se sabe: podemos robar un automóvil, asaltar un banco y demás trabajillos de gánster. También aquello de contar con algunas estaciones de radio, en este caso tres (Empire Central Radio, Delta Radio y Empire Classic Radio) que pasan canciones de todos los géneros que estaban de moda en los '50, con Chuck Berry, Dean Martin, Muddy Waters y muchos otros. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: El regreso de un sandbox inolvidable. Coppola se moriría de gusto.

LO BUENO: Empire City es increíble. Buen drama. Excelente ambientación, buenas misiones y combate.

LO MALO: No hay mucho que hacer en la ciudad sin las misiones principales.

85%



HALO REACH

El principio del fin

La Humanidad enfrenta por primera vez a la alianza de especies conocida como Covenant, un grupo de fanáticos religiosos dispuestos a morir para obtener la salvación divina. Halo: Reach cuenta el inicio de una guerra por la supervivencia que durará 25 años y llevará la galaxia al borde de la extinción.

Textos: Marcelo Gabriel "NeKrOmAcHiNe" Dastoli

HALO: REACH ES UN FPS exclusivo de Xbox 360. Es la sexta y última entrega de la saga creada por Bungie y una precuela a Halo: Combat Evolved, el fichín que también estuvo en formato PC allá por 2003. Esta vez la guerra es mayormente en el mundo de Reach, el mayor astillero del hombre, base central de la UNSC y primera línea de defensa de la Tierra.

En 2552, los cruceros de guerra Covenant bombardean desde órbita la superficie, devastando el planeta, y dando lugar a los esfuerzos defensivos de la UNSC. Nosotros tomamos el rol de uno de los soldados espartanos del Noble Team. Aun falta para el nacimiento del salvador humano, John-117, conocido como Master Chief.

Armaduras de calidad garantizada

Hay algunas novedades que mejoran la jugabilidad. Por ejemplo, las habilidades de armadura, que consisten en seis Power-Up para utilizar en combate –se puede llevar una sola por vez–: el bloqueo de armadura que nos protege de cualquier tipo de ataque pero sin movernos del lugar, el escudo parcial visto en Halo 3, el jetpack que permite sorprender al enemigo desde el aire, aceleración (sprint) para alcanzar algún desprevenido de espaldas, la trampa holográfica que crea una copia de nosotros para despistar y el camuflaje óptico para agarrar enemigos a lo Depredador; todas muy divertidas y adaptadas al sector del juego en el que nos encontremos. Hay una habilidad que solo se puede usar en el modo tiroteo o multijugador eligiendo un Elite, que es un salto al costado bastante efectivo.

Por lo demás, el combate sigue siendo tan vertiginoso y adictivo como siempre. Nada como cortar en fetas un mico con la espada de energía o llenarle el trasero de púas explosivas. Cuando se tomen el tiempo de agarrar un mico distraído de atrás en un ataque cuerpo a cuerpo, verán una animación de cómo ejecutamos al pobre bastardo de una forma limpia y segura, algo nuevo que seguro a muchos les encantará. Allí están las pistolas dobles, escopeta, fusiles varios, el martillo gravitatorio [N.de Ed.: "chipote chillón"], las granadas y muchísimo más para meterle variedad al gameplay.

En campaña, los Covenant –en especial los de clase Elite– los hará sudar, ya que la IA fue elevada al máximo. Todo depende, claro, de la dificultad que se haya elegido, pero un verdadero IRROMPIBLE juega en Heroico y Legendario, ¿estamos? Por otra parte, la IA de los soldados aliados y algunos civiles se podría haber cuidado un poquito mejor. Hay una misión donde pilotamos una nave llamada Sabre para defender la estación





espacial en la órbita de Reach y atacar un crucero Covenant; muy entretenida aunque también podrían haberla pulido un poco más. Más allá de eso, es una campaña espectacular y con muchas vueltas de tuerca.

Lo que se ve desde el cascor

Ni bien empezamos a jugar, resulta evidente que Reach se ve mucho mejor que los anteriores Halo, con los colores vivos que siempre caracterizaron la saga pero con una tonalidad más oscura. La iluminación hace un gran trabajo en esta entrega. Enemigos y aliados se diferencian unos de otros; las distintas armas que componen el arsenal se muestran más completas gráficamente, igual que las armaduras. Los vehículos de cada facción reflejan el daño recibido, diciéndonos casi siempre –si préstamos atención– cuando es la hora de salir rajando. Los mapas que recorremos durante la campaña nos muestran a gran escala la destrucción provocada por la devastadora guerra, todo esto con un nivel de detalle sorprendente. Sin duda, hay una mayor carga de polígonos en pantalla. Se presentan problemitas con el framerate en algunos niveles finales, que se deben a la gran cantidad de personajes visibles; pero nada como para interrumpir la fluidez del juego.

EDICIONES REACH

Edición Normal:
Sólo trae el juego.

Edición Limitada:
El juego, caja edición limitada, armadura Elite exclusiva para el multijugador, diario personal de la Dra. Halsey (con información TOP secreta sobre los Spartan) y muchas cosas más, parche de la UNSC e Insignia del Equipo Noble.

Edición Legendaria:
Lo mismo que la Edición Limitada, pero además una armadura especial Spartan para usar dentro de la campaña y una estatuilla del Equipo Noble empaquetada en una caja especial de la UNSC.

Los efectos de sonido y la banda sonora son los más logrados de la saga. Nada como escuchar las voces de nuestros compañeros, de los Covenant, los gritos cuando morimos; el sonido de los disparos, las explosiones, todo esto nos sumerge en una cruzada épica en defensa de Reach.

Una orgía de alegror

Algo bueno es que podemos jugar la campaña hasta con cuatro amigos por Xbox LIVE, o bien a pantalla dividida en la misma consola. La dificultad va creciendo según la cantidad de jugadores conectados.

Podemos personalizar un avatar eligiendo el sexo, comprándole partes para la armadura, colores e insignias. Para comprar se usan créditos que se ganan con cada enemigo eliminado; también obteniendo experiencia y subiendo de rango, tanto en modo campaña como en modo multijugador. Cuando jueguen siendo Elites, en el multiplayer no podrán personalizarlos como los Spartan pero podrán elegir armaduras predeterminadas con cada clase; aunque se vean lindos, les aseguramos que no dan ninguna ventaja. El editor de mapas –llamado ahora Mundo Forge 2.0– está de vuelta completamente mejorado y ampliando enormemente la vida útil del juego.



MÁS INFO SOBRE HALO

Para quienes quieran ampliar su conocimiento sobre la invasión del Covenant a Reach, o cómo fueron creados los Spartan, les recomendamos la novela "Halo: The Fall of Reach" de Eric Nylund. La historia de la saga es una de las mejores que dio la ciencia-ficción al mundo de los juegos.

Algo que siempre destacó en Halo es su multiplayer, y aquí no es la excepción. El matchmaking fue mejorado notoriamente. Ahora antes de empezar una partida podemos votar cuál mapa queremos y el tipo de juego. Además, en la partida tenemos la opción de elegir una clase, a lo Battlefield. El modo tiroteo que se estrenó en ODST ahora es mucho más divertido; el objetivo es aguantar hordas de enemigos que van aumentando su dificultad con cada ronda. Hay varios sub-modos, en el que destacamos el Gruntapocalipsis, donde se combate sólo con los grunts. Los modos clásicos de siempre están de vuelta: Slayer, Team Slayer, CTF y ahora agregándose nuevos modos para machacarnos con personas de todo el mundo, como Invasión, en el que los jugadores luchan Spartan vs. Elites –son defensores los primeros y atacantes los segundos–. Es primordial trabajar en equipo utilizando los vehículos del mapa. En Generador Defense, rotando cada cinco minutos, los Elites tienen que destruir unos generadores y los Spartan impedirlo. En Headhunter, hay que acarrear unos cráneos a un área segura mientras somos atacados por los demás jugadores. Algunos de los modos nuevos que componen esta entrega y que les darán meses y meses de diversión, tanto para los que quieren pasar un buen rato o para los que les gusta competir.

Si tienen una Xbox 360 es fundamental que tengan este fichín; si no la tienen es ahora de conseguirse una. Si no pueden consigan algún amigo que tenga, pero sí o sí tienen que jugarlo. No tememos decir que es uno de los mejores títulos del año. [i]

[IRROMPIBLES] **www.irrompibles.com.ar**

DESCRIPCIÓN: El capítulo final de una saga fundamental de Xbox 360.

LO BUENO: El gameplay, los nuevos modos de multiplayer. Historia, gráficos, sonidos, voces, música...

LO MALO: La IA de los aliados necesita mejoras.

95%



F1 2010

1992, Geoff Crammond – 2010, Codemasters



Textos: Fernando "Shinjikum" Coun

JUNIO DE 2003. Sony decide invertir 15 millones de dólares por año en la FIA (Fédération Internationale de l'Automobile) para obtener los derechos de exclusividad sobre juegos de Fórmula 1. Resultado: no más simuladores de F1 para PC por más de 4 años hasta que...

Mayo de 2008. Al finalizar el contrato, Sony se niega a pagar el aumento solicitado por la FIA. Codemasters decide hacerse cargo del asunto. Resultado: después de más de 1 año de espera...

Noviembre de 2009. Codemasters publica F1 2009, pero sólo para Nintendo Wii y Sony PSP. Resultado: a seguir esperando...

Septiembre de 2010. Finalmente, después de interminables 7 años y 3 meses, F1 2010 sale a la venta para PC. Resultado: sigan leyendo un poco más.

–¿Cómo puede ser que te guste tanto ver a esos autos raros dando vueltas sin parar? ¿No te aburrís? La verdad es que cansa, es monótono. Cientos de veces escuchamos estos y otros comentarios de aquellos que, dudando de nuestra capacidad o cordura, abordaban el tema de la Fórmula 1.

Para todas y todos tenemos un secreto que compartir: La mejor manera de entender la F1 es, sin lugar a duda, a través de sus simuladores. Manejar en cada circuito, conocer cómo tomar cada giro, a partir de qué cartel o tribuna comenzar a frenar, hasta qué cambio rebajar para luego comenzar a acelerar suavemente y así no derrapar. Son algunos de los desafíos que nos permiten comprender la dificultad de doblar 78 veces seguidas a 126 Km/h y a centímetros de una implacable valla metálica que espera hacerse una con nuestra alma monoplaza. Se va la vida en esto, lo que no es poco.

It's a Long Way to the Top (If You Wanna Formula 1)

Comienzo a lo grande. Conferencia de prensa. Micrófonos. Flashes. Murmullo. Preguntas.

–Me llamo Fernando Coun; por cierto, me dicen Fernando (risas), vengo de la tierra del "Chueco", y pienso competir en la máxima categoría por unos 7 años, si no me sacan a patadas antes (más risas). Acabo de firmar contrato con Lotus así que espero llevarme bien con Jarno y el resto del equipo, a quienes conocí hace unos días.

Llegado el equipo a Bahrain, se presenta mi agente, quien me pone al tanto de las novedades y me explica las alternativas de que dispongo: disputar el Gran Premio en curso seleccionando fin de semana largo (3 prácticas + 3 tandas de clasificación + carrera) o corto (1 práctica + 1 tanda de clasificación + carrera) con una longitud del 20%, 30%, 40%, 50%, 75% o 100%;



contrarreloj en cualquier circuito; competir en un trazado en particular; o armar una partida por LAN o con Games for Windows Live.

Ya en boxes para la primera práctica en el Circuito Internacional de Bahrain, me da la bienvenida el ingeniero a cargo. A mi izquierda lo tengo a Jarno que me saluda. Buen tipo. Miro la computadora. Pronostican buen clima para hoy y mañana, aunque desmejorando para el domingo. Vuelvo sobre mi ingeniero que me da a elegir entre siete ajustes rápidos, que también puedo modificar a gusto. Dos sobre mojado, tres para condición variable y los restantes dos sobre seco. Decido salir con la opción más rápida del último par. Así me va. El auto se muestra veloz, pero muy inestable al girar. Tengo que frenar mucho. El ingeniero se queja. Voy bien en el último tramo, pero lento en el resto. Jarno me saca 1 segundo, una vida. De nuevo en boxes. Vamos por la opción más lenta sobre seco. Ahora sí. Mejoro mis tiempos. Lo aventajo a Jarno por 1.5 segundos. Vida y media. Perdón Jarno, nada personal. A pesar del esfuerzo ambos seguimos en las últimas posiciones.

El equipo confía en mí. Me piden al menos un 18vo. lugar en la grilla. Parece poco, no para Lotus. No los defraudo. En el último giro de la primera sesión de clasificación logro bajar el tiempo de Petrov, ubicándome en el puesto 17. ¿Y Jarno?, vigésimo. Otra vez será.

Las peores predicciones se confirman para la carrera. Diluvio en la largada. Acelero con mucho cuidado para no derrapar. Corro sin las ayudas ofrecidas por el equipo: frenada predictiva, control de tracción, ABS, caja de cambios automáticos. Me gusta sentir el auto en su máxima expresión. No veo nada. Literalmente. Agua. Agua. Agua. Me ubico sobre la derecha para no tener ningún coche delante. Justo alcanzo a ver el cartel indicador de 100 m. Curva a la derecha. Tengo poco espacio. No puedo tomar el radio de giro ideal. Freno, controlando para no bloquear.

Las vueltas pasan. Los accidentes también. Mantengo mi decimoséptima posición. Jarno está en mis espejos. Pobre. La lluvia para. La pista comienza a secarse y se marca con más fuerza la huella. Ingreso a boxes para poner el compuesto intermedio. Bajo mis tiempos poco a poco, pero no alcanza. Con mucha fortuna completo la carrera. El equipo esperaba al menos un puesto 15. No puedo. 16 abriles en mi debut. Para colmo Jarno quedó afuera por un accidente. Una pena. Eso sí, por un instante pude verlos a Alonso, Vettel y Hamilton. No los saludé. Me estaban sacando una vuelta.

The Final Countdown

Sí, señores. Una experiencia única. F1 2010 incorpora de forma estupenda el modo de historia. Algo similar a lo visto en Grid y DiRT, pero fiel a lo que significa el campeonato, incluyendo todas las reglas, pilotos y circuitos de 2010, progresivos avances tecnológicos y pases de equipos según nuestra destreza. El manejo y el nivel de realismo están balanceados de manera tal que, aún sin ningún tipo de ayudas y con el modelo de daños al máximo, se siente un poco más fácil que Geoff Crammond's Grand Prix 4 (Atari, 2002). Igualmente es notable la sensación de velocidad lograda en circuitos como Mónaco, donde las imperfecciones del asfalto hacen que saltemos de la butaca constantemente, haciendo difícil cada curva a tomar. Gráficamente, impecable. Emocionalmente, abrumador. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: Después de casi una década de ausencia en la PC, la Fórmula 1 hace su aparición a lo grande. Se lo merecía. ¡Nos lo merecíamos!

LO QUE SI: La tecnología de la F1 al máximo. El realismo. El modo de historia. La emoción que transmite.

LO QUE NO: Algunos errores de programación. Pierde las partidas guardadas (requiere un patch).

88%

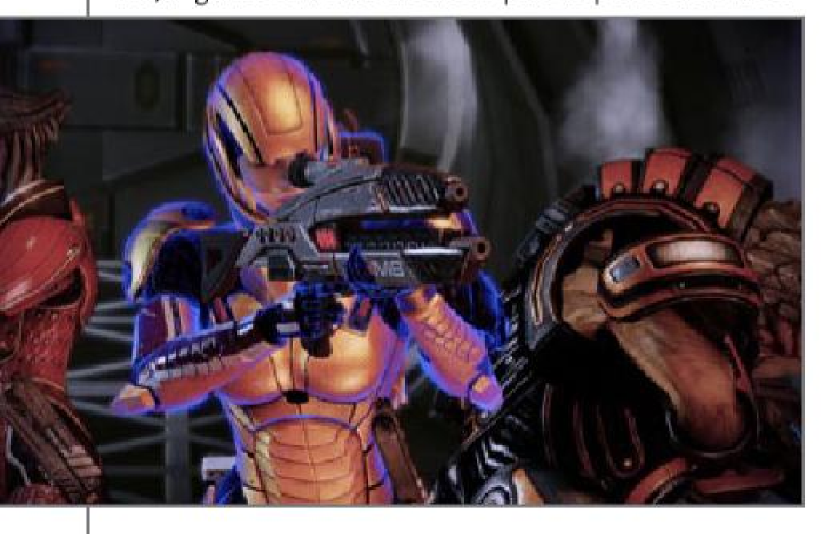
Mass Effect 2

El Comandante Shepard volvió con todo

Textos: Santiago "EDUSAN" Marina

EN 2183, en curso de una persecución, la astronave Normandy es atacada por una raza desconocida, forzando a escapar a la tripulación. Shepard lucha hasta el inevitable fin. Mientras el enorme crucero se desmorona en un millar de explosiones, el comandante se sofoca en el vacío, cayendo hacia la atmósfera de un planeta cercano.

Dos años más tarde, Shepard vuelve a la vida. La organización extremista pro-humana Cerberus lo ha regresado en otro cuerpo, con el don de nuevas habilidades y una misión suicida: en el Sistema Términus, las colonias humanas están desapareciendo. A Shepard no le agrada el misterioso jefe de Cerberus pero le debe la vida, de manera que parte acompañado de nuevos camaradas; entre ellos la impactante Miranda Lawson, una mujer genéticamente diseñada para la perfección física y mental, primera agente de la organización, segunda al mando y un pedazo de nena por el que cualquiera iría hasta el mismo confín del universo. Junto a la espectacular humana, y a medida que los acontecimientos se despliegan con una gracia increíble, Shepard reúne otros personajes tanto o más interesantes, incluyendo al reptilesco Thane Krios, un asesino Drell que está muriendo por una infección pulmonar propia de su especie y busca darle un último propósito a su existencia.



Space Opera del fichín

Desde su aparición hace dos años, Mass Effect amasó una gran cantidad de fans y tuvo muy buenas críticas. Sin dudas, BioWare es la compañía detrás de los mejores RPG de los últimos años, con sagas como Dragon Age: Origins y Star Wars: Knights of the Old Republic.

ME2 aporta una innovación interesante. Podemos importar el personaje principal –no es obligatorio– usando el save del primer juego. Así, la mayoría de las decisiones que nuestro Shepard tomó permanecen para que los sucesos que se desarrollan luego tengan coherencia con el pasado. Si habíamos liquidado a alguien, esa persona estará muerta ahora. Esto hace mucho más personal la manera en que cada uno jugará la trilogía. El juego es el mismo, la aventura no.

La humanidad, luego de salvar la galaxia del exterminio sistemático que los segadores llevan a cabo cada vez que la vida orgánica ha avanzado lo suficiente, se



ha convertido en una de las razas predominantes. Pero ahora los segadores están regresando... bastante lento, porque hasta ME3 no van a llegar.

Mass Effect 2 permite navegar el sistema de estrellas a bordo de la astronave de Sheppard, elegir una misión y, una vez con el grupo desplegado en la posición, entrar en fase de combate –que podemos pausar a fin de seleccionar acciones en cadena– mientras disfrutamos de eventos que parecen una película de Ridley Scott. Los objetos o tecnologías recuperados sirven para mejorar las posibilidades de la nave, el arsenal y otras chucherías. Y así también se agregan nuevos integrantes al team.

El apartado gráfico es sublime. ¡Miren las capturas y luego limpien la baba! Personajes y escenarios tienen un nivel de detalle impresionante. Es una obra de arte. Además, por ser un tipo de juego pausado con diálogos y partes sin combate, se puede disfrutar más de todo lo que nos rodea: las caras, expresiones y anatomía de los personajes, los fondos, el brillo de una luz, las texturas, el rayo láser que nos pega en medio de los ojos. Los efectos se llevan una mención aparte. En cada combate hay un sinfín yendo y viniendo que nos hacen más placentera la experiencia de salvar al universo.

Las voces de los personajes han sido muy bien elegidas, logran transmitir el sentimiento de lo que dicen. La música es otro elemento de una calidad sublime. En cambio, las armas suenan como de juguete. Llevábamos un rifle de francotirador que era capaz de despedazar el cuerpo de un alien o de sacarle toda la armadura a un robot, pero cuando disparaba hacia "¡piummm!". Una porquería. Sin mucha importancia, claro.

MENOS RPG

Mass Effect 2 es la segunda parte de una trilogía. Tiene varios cambios con respecto a la primera entrega, que apuntan a que sea un poco menos RPG para que la aventura fluya más rápido. No se pierde tiempo chusmeando el inventario y explorando los mundos en busca de cosas secundarias. En todo caso, obliga a practicar un poco de planificación antes de cada misión. Hay que elegir bien lo que llevaremos nosotros y nuestra party, a qué vamos a darle más uso, para focalizar los gastos en mejoras, y también elegir cuidadosamente a quién vamos a llevar con Shepard según las condiciones de cada misión.

Esperando el final

La saga, aún siendo de rol y sin multijugador, tiene rejugabilidad alta. La puerta queda abierta para avanzar hacia el final de la historia casi desde el principio. Es posible elegir a dos miembros de la tripulación para que acompañen a Shepard a sus misiones casi suicidas. Estos pueden ser reclutados desde sus mundos en cualquier orden y no siempre ser los mismos. Las diferentes decisiones que tomemos pueden conducir a distintos desenlaces. Además, las clases y combinaciones que se pueden usar para armar el equipo de combate brindan un buen grado de opciones.

Mass Effect 2 es una experiencia que se disfruta de principio a fin. Es largo y contiene algunas partes realmente desafiantes. Es apto tanto para los que fichinearon la primera parte como para jugadores que no están al tanto de la historia. Los micos de BioWare lo hicieron de nuevo y esta es ahora una de las sagas más espectaculares e importantes de la actualidad. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: Segunda parte de una trilogía que ya es un clásico de la ciencia-ficción.

LO QUE SI: Ambientación, personajes, sus historias. Gráficos, escenarios, voces, diálogos y música de primer nivel

LO QUE NO: Miranda no existe en este universo.

90%



Bayonetta

La bruja de Hideki Kamiya hizo un debut casi perfecto

Textos: Tomás "Zripwud" García

HIDEKI KAMIYA NOS HA VOLADO LA PELUCA en más de una ocasión, pero nunca tuvimos que ir a buscarla tan lejos como cuando nos trajo por primera vez Devil May Cry. A principios de 2010, en su nueva desarrolladora, Platinum Games, apostó a la evolución del género con la bruja de piernas largas, Bayonetta. Sexy, absurdo, divertido y adictivo, es uno de los juegos del año.

Quien escribe es un gamer de raza. Y no lo digo de soberbio, sino de corazón. Es lo que siento. Y como hay gamers de todos tipos y colores, yo soy uno de esos que una vez que termina un juego, respira hondo mientras mira los créditos finales y luego lo vuelve a colocar en su lugar. Sin embargo, el clásico proceso no fue así con Bayonetta, un juego de acción demencial de la mente brillante que nos trajo Devil May Cry, Hideki Kamiya. Para nada, los créditos finales son tan frenéticos como el juego en sí y lo primero que hice cuando volvió a aparecer el menú principal, fue empezar una partida nueva en la dificultad más alta y encomendarme al osito que me regalaron el día que nací, Mr. Pooh. [N. de Ed.: Todos sabíamos que estas cosas podían pasar en un Libro colaborativo.]

De cómo Kamiya cambió todo y nada en una sola jugada

Decir que Bayonetta es innovador sería una falacia digna de la hoguera, un lugar al que seguramente nos llevarían gustosos los cientos de fanáticos de Devil May Cry que gritaron como niñas cuando los que nunca se habían interesando por el género dieron cuenta que este tipo de jugabilidad podía ser muy divertida. Por supuesto, nos referimos a la frenética fórmula de encadenar combo tras combo, usando diferentes tipos de armas y ataques, con el objetivo de mantener a varios enemigos en el aire o fuera de combate. Es difícil de dominar, pero extremadamente gratificante una vez que se logra.

Y de la misma manera que hacían los viejos DMC, Bayonetta no es sólo sobre la excelente jugabilidad, sino sobre el brillante nivel de estilo que emana de cada uno de sus poros. No hay nada en el juego que no se haga en servicio del estilo que quiere presentar, desde el arte, los ataques, los enemigos, las animaciones del personaje principal y muchas otras cosas más. Muchos juegos hoy en día tienen un excelente sentido de estilo, pero muy pocos se entregan ciento por ciento a él. Bayonetta lo hace gloriosamente y es aún mejor por eso.

Nosotros priorizamos los juegos con buenas historias y la de Bayonetta no es particularmente buena, sino ridícula hasta el infinito. Pero cuando está bien tratada, tomando en serio su propia ridiculez, en nuestro diccionario es también muy bueno. Es más, es tan absurda y enrevesada que la primera vez no la entendimos, o captamos lo básico, pero perdimos un montón de otros detalles que escondían la relación entre Bayonetta y la otra bruja, Jeanne, y la eterna batalla entre las brujas de Umbra y los Lumen Sage –criaturas angelicales deformes–, que mantiene el balance entre la luz y la oscuridad.



Pero más allá del potencial de la historia, es el personaje principal que más resalta, quien despierta luego de 500 años sin entender dónde se encuentra o por qué estuvo dormida tanto tiempo. Y lo interesante de este personaje es la falta de adversidad, algo que en muchos otros juegos puede ser un problema. En cambio, acá es extremadamente gratificante, porque lo tratan con mucho carisma y personalidad. Bayonetta es única, bella y letal. Como gamers, estamos acostumbrados a sentir el poder de un personaje, pero la adversidad es clave para mantener la tensión. En Bayonetta la tensión no es necesaria.

Es sólo una cuestión de actitud

Como buen juego de Kamiya, siempre hay nuevas habilidades para desbloquear y, repasarlas, practicando en una suerte de hiperespacio cósmico, es otra de las joyas del título. Tal vez no tengamos los anillos –una de las tantas referencias a juegos de SEGA– necesarios para comprarlas, pero el hecho de poder probarlas y divertirnos con los ataques que algún día podremos utilizar, es muy gratificante. Y cuando decimos que se entregan al estilo en todo momento, se nota hasta en las animaciones y los ataques que definen al personaje. Ya sea que entra por un portal para salir por otro para sorprender a un enemigo, que gira apoyada en sus rodillas disparando a todos lados o invoca una bota gigante hecha con su propio pelo y ropa para aplastar a sus enemigos. Todo eso es absurdamente brillante por donde se lo vea, pero a la vez dice mucho sobre el personaje y el alcance de su poder.

Es cierto que Bayonetta hace casi todo bien, desde los gráficos, el estilo visual, hasta la jugabilidad. Pero es en esta última que se apoya para darle los momentos más gratificantes al jugador y, para lograrlo, mejora una fórmula que en DMC siempre funcionó muy bien. A medida que enfrentemos enemigos más poderosos, será clave esquivar en el momento indicado para acceder a Witch Time, donde el tiempo se ralentiza y permite conectar varios golpes sobre los enemigos para evitar sus bloqueos. Esta es la representación del poder de Bayonetta en el juego y es muy gratificante, porque una vez que dominas el complejo sistema de combos –que requiere de mucho tiempo– las posibilidades son infinitas.

Todos estos elementos individuales que discutimos decantan en los mejores momentos del juego, que generalmente son los bosses. Momentos en donde el aspecto visual, el combate, la excelente música y los escenarios absurdos, como estar sobre un avión que cae en picada o sobre un tren bala, hacen que la experiencia sea sublime. Y también son los que quedan impresos en la memoria, porque aunque se pierda una y otra vez, volver a intentarlo es un placer único. Cuando finalmente Bayonetta se enfrenta a alguien de su mismo poder es un espectáculo audiovisual donde el jugador es el protagonista, esquivando, bloqueando y contraatacando golpes a una velocidad frenética que podría provocarle un ataque epiléptico a cualquier pobre diablo que pase caminando por ahí.

Bayonetta no es para cualquiera. Su estilo es muy agresivo, desde lo visual hasta la jugabilidad, pero si sienten que pueden dominar el caos que se reproduce en pantalla, entonces puede que les ofrezca una de las mejores experiencias del año. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: Acción a chorros con una bruja totalmente delirante y sexy.

Lo que si: Espectacular sistema de lucha. El Witch Time. ¡Bosses geniales!

Lo que no: Algunos problemitas de cámara muy menores.

90%

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



Todos los caminos conducen a Roma

A una dama no se le puede negar nada, y eso está haciendo Ezio Auditori cuando una bala de cañón atraviesa el techo de la alcoba y todo se va al demonio. Ezio debe abandonar la calidez de los brazos femeninos para hacer frente a las fuerzas de los Borgia, que están lanzando un brutal asalto sobre Monteriggioni, el hogar de la familia Auditori.

Textos: Durgan A. Nallar



EZIO ASUME LAS DEFENSAS de la ciudad disparando los cañones hacia el ejército y mata cuerpo a cuerpo con la eficiencia de un Asesino. Pero Monteriggioni no consigue resistir y los Auditori deben retirarse por un pasaje secreto de las tumbas familiares. El costo es inmenso porque han perdido la Manzana del Edén, una de las Piezas que Ezio había recuperado en su reciente visita al Vaticano.

Industrias Abstergo, en 2012: Desmond Miles emerge del ensueño provocado por la máquina con un nuevo objetivo, recuperar la Manzana del Edén perdida durante el asedio al hogar de sus antepasados. El Animus ha sido creado por la Hermandad de los Templarios, ocultos bajo el velo de la corporación, con el fin de explorar la memoria genética de Desmond, quien lleva en sus venas la sangre de los Auditori. Pero Desmond ha tomado una decisión, se considera un Asesino dispuesto a evitar que los traidores de la Humanidad encuentren en el presente las Piezas sagradas. Tal y como hacía en el pasado el gran Ezio Auditori, ni más ni menos.

Assassin's Creed: Brotherhood es el más nuevo juego de una serie que fue tomando envión y hoy es de las más respetadas. Creada principalmente por Ubisoft Montreal, cuenta una his-

UN ARTE MAGNIFICO

La antigua Roma ha sido recreada de una manera conmovedora. El trabajo de los artistas de Ubisoft no para de mejorar. Son pocos los juegos que te dejan con la boca abierta admirando un paisaje o la vitalidad de una calle romana, con su gente yendo y viniendo. Roma parece viva –el Coliseo, donde se aprecia un Vía Crucis, te corta el aliento– y nunca hubo un juego donde se la representara tan maravillosa y creíble. La antigua ciudad es tres veces más grande que la Florencia de Assassin's Creed II.



toria de misterios y conspiraciones –onda Dan Brown– en una aventura de abundante acción. El juego es un sandbox donde podemos desplazarnos por todos lados y hacer lo que queramos dentro de los límites del nivel. La jugabilidad es un cóctel de lucha cuerpo a cuerpo, sigilo, espectaculares huidas y parkour; esto último prácticamente define la idea de la serie. Podemos trepar paredes, saltar los tejados de la vieja Italia y correr como dementes venciendo toda clase de obstáculos. Podemos subirnos a casi cualquier cosa y correr por muros y salientes mientras nos persiguen y llueven flechazos. El combate, por otra parte, es con las manos desnudas, puñales, ballestas y hasta con caballos. De todo. Como en un GTA, hay misiones fundamentales para que la historia del juego pueda avanzar, pero nada nos impide andar por ahí haciendo lo que se nos venga la gana. Ya sea molestar a las cortesanas o algo tan simple como subirnos a todas partes, porque esto último siempre es un verdadero placer, y mucho más en Brotherhood, donde la arquitectura de los edificios presenta desafíos más interesantes que en los juegos anteriores.

Assassin's Creed: Brotherhood continúa la historia de Ezio, ya que, de acuerdo a sus creadores, es tan rica que no alcanzó con un solo juego para contar la complejidad de la trama. Un poco exagerado. Aquí, nuevamente Desmond revive los recuerdos almacenados en sus genes, guiando a Ezio en una lucha mucho mayor. En Brotherhood, Ezio es un hombre maduro que carga sobre sus hombros la responsabilidad de fortalecer al Clan de los Asesinos, convirtiéndolo en algo mucho más poderoso: una Hermandad. Es la única manera de hacer frente a la siniestra Orden de los Templarios. Alguien muy querido por él ha sido asesinado por un Borgia, de modo que la guerra debe caer sobre la mismísima Roma.

Para ello, Ezio debe encontrar y entrenar nuevos Asesinos. La jugabilidad incluye ahora el control de grupos de personajes, a quienes podemos enviar a hacer misiones o llamar a combatir junto a Ezio. Cuantos más Asesinos logremos reclutar, más posibilidades obtendrá



Ezio. El toque de un solo botón puede sacarlo de apuro en una emboscada, porque aparecen sus camaradas desde los techos o la oscuridad, atacan y desaparecen en un suspiro. Hay situaciones donde es imprescindible acudir a tus hermanos, caso contrario Ezio muerde el polvo en cuestión de segundos.

Ezio se encuentra con viejos aliados, como Leonardo Da Vinci, quien ahora lo provee, entre tantos, de otro de sus célebres inventos: un paracaídas. Con el nuevo accesorio se puede caer silenciosamente sobre el enemigo –al estilo Batman: Arkham Asylum– y hundirle el puñal en la garganta. También hay trofeos que encontrar por si queremos pasar algo de tiempo extra merodeando por esta bellísima urbe del siglo XV. Se incorporó un sistema de economía con compra y venta de tiendas y propiedades. Y hay una cantidad de misiones que quiebran la rutina del gameplay, dándole una variedad excelente.

Cabe acotar que se juega mucho más en el presente con Desmond que en los juegos anteriores. A medida que los recuerdos van floreciendo, las Piezas del Edén comienzan a explicar los motivos de templarios y Asesinos por igual mientras Desmond adquiere las habilidades de su antepasado. Por otro lado, la historia de Ezio se siente menos impactante, aunque a veces se juega como un Ezio muy jovencito y la cosa se pone algo mejor.

Por primera vez, Assassin's Creed trae multiplayer. En el modo Wanted, el objetivo es matar a otro de los jugadores –siempre estamos a la caza de alguien, y hay otro que nos caza a nosotros– en medio de una Roma atiborrada de transeúntes. Hay que mezclarse con la multitud –siempre con el miedo de que te apuñalen– y atacar en sigilo para obtener más puntos, aunque también un asesinato acrobático otorga buen puntaje. Los jugadores pueden elegir habilidades especiales y subir de nivel. También hay carreras parkour. ¡Y muchos arlequines!

Assassin's Creed: Brotherhood no introduce cambios enormes a la serie, pero sí suficientes para hacerlo el mejor de los tres y uno de los juegos de 2010. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: Desmond y Ezio vuelven a volarnos la peluca a flechazos

LO QUE SI: Extraordinario gameplay, arte espectacular. Variedad en las misiones. Llegó el multiplayer.

LO QUE NO: El reclutamiento de "hermanos" es poco interesante. La historia es algo débil.

90%



Medal of Honor

La mayoría huye del sonido de las balas. Yo corro hacia ellas

Textos: Jorge Alberto "XinsaneX" Sánchez

NO IMPORTA CUÁNTOS CUERPOS despachemos, cuántas cabezas exploten o cómo intentemos frenarlos a granadazos. Las tropas enemigas babean por borrarnos del mapa. Hay que ir paso a paso buscando dónde guarecernos hasta alcanzar el punto de extracción. Por supuesto, se resisten como dementes y aunque intentemos convencerlos vaciando todo el cargador, no se detienen.

La saga creada y producida por Steven Spielberg, una de las más importantes en materia de FPS, volvió muy lejos de la Segunda Guerra Mundial. En diez misiones, este renovado MOH intenta sumergirnos en la acción de un grupo comando que tiene un claro objetivo: evitar un ataque a gran escala. Para ello, hay que cumplir tareas clandestinas y destruir las fuerzas de la conocida organización terrorista Al Qaeda. Atravesar el puñado de misiones lleva poco tiempo, no más de diez horas de juego; cosa que puede sentirse con sabor a poco ya que era muy esperado por los fanáticos tanto como por los adictos a este género que vuela los pocos pelos que nos quedan

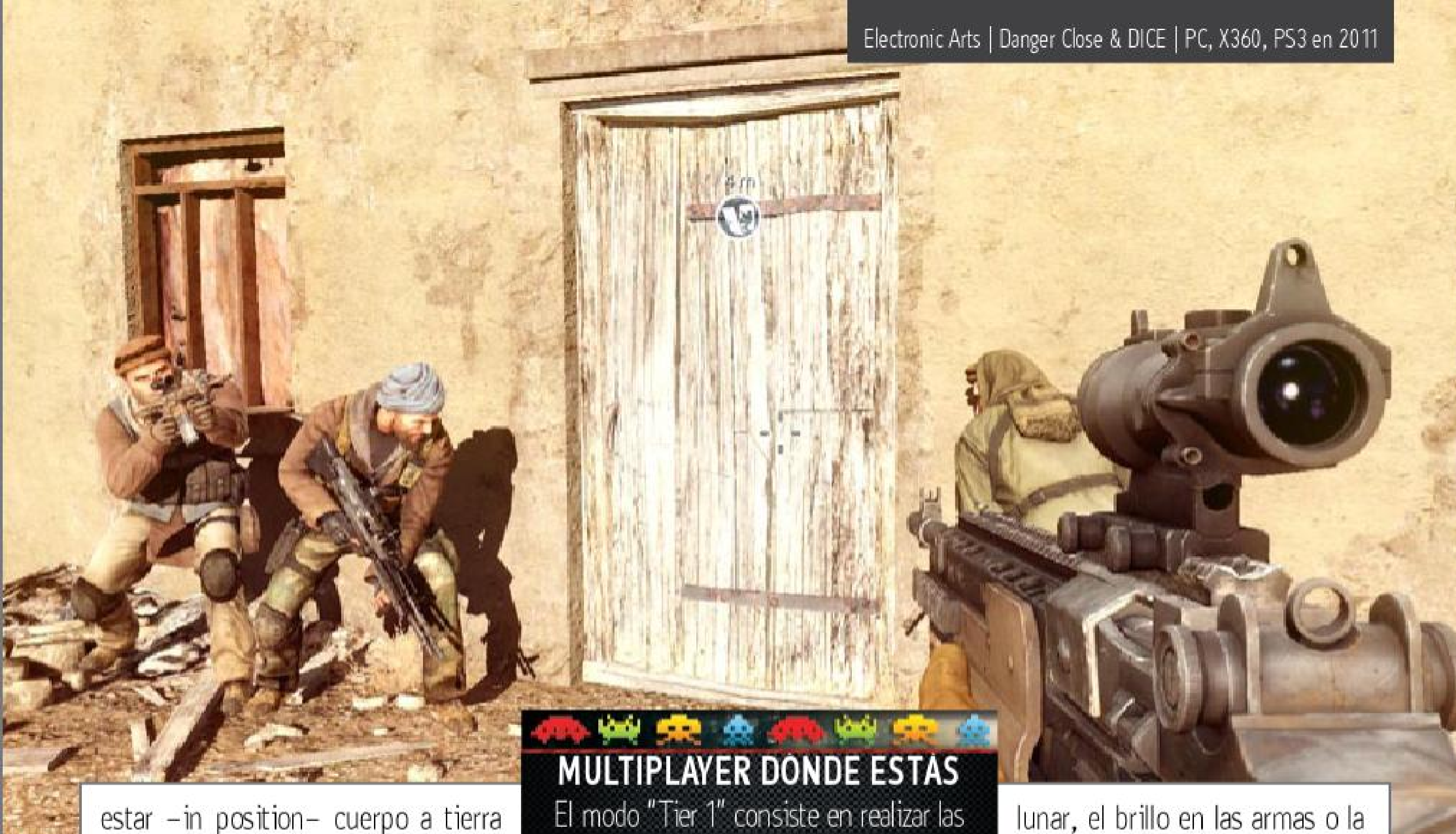
Tariq

En el prólogo, buscamos a un informante, Tariq, pero somos emboscados por soldados chechenos, quienes nos fuerzan a buscar un camino alternativo. Al atravesar la villa en la que se encontraría el informante, empezamos a notar que –aun si elegimos la dificultad más alta– la IA no es del todo buena. Los soldados se distribuyen bien por el escenario pero pareciera que por más que estemos acompañados nos buscan siempre a nosotros. Esto acaba intermitentemente con la sensación de inmersión.



La trama es bastante lenta y medio que dan ganas de volarlo de la máquina. ¡Pero paciencia, micos, que luego se pone bueno! Les sugerimos que resistan la tentación de desinstalarlo porque, cuando llega la misión "Friends For Afar", verán cómo su sed de balas, explosiones y sangre virtual será saciada con verdadero estilo MOH. El juego posee un vasto arsenal y variaciones de los modelos de armas, entre las que encontramos M4CQBR, M4A1, AK47, AK74U, 870MCS, Dragunov SVD e inclusive el poderoso Barret M82, con el que se puede eliminar enemigos indefensos apostados a buena distancia.

¿Entonces las misiones son buenas o...? Imaginen



estar –in position– cuerpo a tierra en una montaña y con el precioso fusil Barret M82. A lo lejos y desprevenidos se encuentran nuestros objetivos, que por la ventaja del arma y la distancia, prácticamente son como patitos de feria. OK. Hasta acá suena sencillo. ¡Pero de repente nuestra posición es revelada! Ahora ellos nos buscan con sus miras y de pronto se da vuelta la tortilla y nosotros pasamos a ser la presa. Habrá que abrirse camino desesperadamente para escapar sin ser acribillado. Momentos así logran meter mucha presión. Te chorrea la adrenalina a medida que vas quedándote sin balas, con los malditos persiguiéndote para terminar con tu gloriosa vida de milico yanqui.

MULTIPLAYER DONDE ESTAS

El modo "Tier 1" consiste en realizar las misiones de la campaña pero online, buscando vencer tiempos y ciertos puntajes. Las diferencias con la campaña normal son pocas pero interesantes, como que nuestros compañeros ahora no se podrán dar munición; hay regeneración de vida más lenta y mayor daño enemigo, entre las más destacables.

El Multi por otro lado presenta el ya conocido sistema de puntajes y medallas para subir de nivel. Consta de tres clases en las cuales varían las armas que podremos usar. Posee siete modos de juego con un máximo de 24 jugadores. No brinda grandes novedades pero es interesante. Para jugar es necesario crear una cuenta en los servidores de EA.

El arte de la guerra

Medal of Honor utiliza el Unreal Engine 3, por lo que gráficamente se aprecia una buena dinámica de luces y efectos de física, pero a su vez no deja de sentirse algo anticuado en comparación a los gráficos que presentan otros juegos actuales. A pesar de esto, podemos encontrar que ciertos detalles llaman mucho la atención, por ejemplo la iluminación en lugares donde hay fuego, ciertos momentos de la noche donde se ve la claridad lunar, el brillo en las armas o la luz del sol atravesando los árboles. Algo que se destaca es la ambientación. La inmersión, cuando funciona a pleno, se debe muchas veces a los efectos sonoros.

MOH tenía la dura tarea de competir contra el poderoso Call Of Duty: Black Ops y el ya establecido Battlefield: Bad Company 2 con uno de los modos multiplayer más completos del género. Desafortunadamente, el ritmo de la historia no logra atrapar del todo. La empatía por los personajes se despierta básicamente en el punto de quiebre del juego, y este se toma su tiempo en llegar. De ahí en adelante las restantes misiones se despliegan a muy buen ritmo y con un buen final. Aún ante sus fallas, es un título que vale la pena jugar tanto para los amantes de los FPS como cualquier otro soldado raso en busca de honor. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: La vuelta de un clásico pero con medalla de lata.

LO QUE SI: Las luces y el sonido, la ambientación.

LO QUE NO: Campaña muy corta, ritmo lento, poco realismo en las armas y un MP interesante pero sin novedades.

70%



Alan Wake

En las profundidades de la oscuridad

Textos: Jonathan "Joncapo" Siciliano

CADA DÍA QUE PASABA, la desesperación aumentaba. Desde hacía dos años, quien alguna vez fuera un famoso autor de best sellers de terror, no podía escribir ni una sola palabra. Un grave bloqueo de creatividad digería lentamente a Alan Wake.

Su mujer, Alice, creía que un viaje al sereno poblado de Bright Falls podría ayudarlo. Un lugar alegre y tranquilo, donde el hermoso paisaje convivía con la inspiración; esa que tanto buscaba. Sin embargo, al arribar a la pintoresca cabaña de Cauldron Lake comenzaría a desatarse el peor de los infiernos; una verdadera pesadilla que lleva al mismísimo Alan a adentrarse en las profundidades de la oscuridad, hasta el borde de la locura.

Remedy es una compañía finlandesa que en el año 2001 nos sorprendió con Max Payne, un título de acción de esos que marcan una época. Su crítica fue sobresaliente, y por lógica la continuación no se hizo esperar. En el 2003 llegó The Fall of Max Payne, con un Max mucho más maduro y un argumento igual de emocionante que el anterior.

Desde entonces, Remedy guardó silencio. Mientras, en las sombras, empezó a dibujar la idea de un nuevo proyecto orientado al miedo y el terror. [N. de Ed.: Pueden consultar la pág. 24 acerca de Max Payne 3, actualmente en desarrollo por Rockstar Vancouver.] Y fue recién en 2010 cuando la angustiosa espera llegó a su fin. El momento en que sonó el despertador, y por fin pudimos conocer aquello en lo que había estado trabajando durante estos largos años, en exclusiva para Xbox 360. Alan, Wake Up!

Nunca es un buen momento para andar sin pilas

Alan Wake se define a sí mismo como un thriller de acción psicológica. O dicho de otra forma, la combinación entre un guión atrapante y las características tradicionales del survival horror. Una especie de novela jugable, en la que la oscuridad amenaza con poseerlo todo y nuestra única aliada es la luz de la linterna.

Bajo la piel de Alan –a quién controlamos desde una vista en tercera persona– debemos intentar sobrevivir de la maldición que se esconde alrededor del pueblo de Bright Falls. La clave para lograrlo está allí, donde la oscuridad y los seres que esta protege no pueden entrar. La luz es la única herramienta capaz de hacer vulnerable todo aquello tocado por la presencia oscura, sean personas u objetos inanimados. Sólo una vez que esta oscuridad es desarraigada de los cuerpos, es cuando recién estamos en condiciones de eliminar la amenaza por completo.

Por lo general, unas pocas balas alcanzan para completar la tarea. El problema radica en que las armas no abundan. Nuestro inventario apenas se reduce a la linterna, un revolver, la escopeta, el rifle de caza, algunas granadas de iluminación, no mucho más. Esto nos obliga a ser cautelosos y, por sobre todo, rápidos. Los enemigos no perdonan, en especial si están en grupo. A veces el mejor ataque es saber huir en el momento

justo. Después de todo, somos un escritor, no hay que olvidarlo.

Es interesante como, a medida que avanzamos, vamos encontrando fragmentos de un manuscrito que Alan no recuerda haber escrito, pero que lleva su nombre impreso. Lo intrigante, es que las páginas de este misterioso libro describen los hechos tal y como suceden en el momento en que las hallamos; e incluso los que aún no ocurrieron. Así, además de narrar, Alan nos convierte en testigos de su nueva obra.

Un detalle a destacar es cómo el gameplay se sirve de la dualidad entre el día y la noche. Cuando los rayos del sol iluminan Bright Falls, la acción se transforma en aventura. Sin ninguna amenaza de la que temer, todo es más pausado. Nos invita a recorrer cada rincón del escenario e indagar en la historia. Por la noche, en cambio, la pesadilla se confunde con la realidad. A cada instante el miedo domina nuestro andar. El follaje del bosque agitándose de forma siniestra, el ruido ensordecedor de una motosierra aproximándose. Todo el escenario se combina para crear una atmósfera retorcida y tétrica.

Lo que más asombra de Alan Wake es la sensación de estar sumergidos dentro de una mini serie de terror. Algo que, sin duda, se lo debemos a la estructura en forma de capítulos con la que se narra la trama. Al mejor estilo LOST, cuando termina un episodio suena una cortina musical mientras los créditos dan un respiro. Y al inicio del siguiente, un breve repaso de los hechos ocurridos nos regresa al estado de tensión previo.



Cuando se pone el sol, llega el pánico

Técnicamente hablando, Alan Wake demuestra por qué llevó tantos años de preparación. El paisaje parece tener vida propia. En especial el agua y la vegetación, moviéndose con el susurro del viento de una manera muy realista. Sin embargo, lo que se roba toda la atención es el sorprendente sistema de iluminación. Es de lo mejor que se ha visto en los últimos años, al menos en la consola de Microsoft. La luna, el faro, las bengalas, los faroles de los autos; en síntesis cualquier fuente de luz, tiene su sombra y reflejo con un acabado espectacular.



Tal vez donde flaquea el motor gráfico es en el modelado de los personajes. Lucen poco expresivos, y algo toscos. Al igual que ciertas texturas que dejan que desear, en especial cuando es de día. Pero son detalles que no opacan lo demás.

Los efectos sonoros no solo suenan genial, también logran inyectar miedo y sorpresa en lo más profundo de nuestras entrañas. Por su parte, la banda sonora tampoco se queda atrás, deleitándonos con aportes de Poets of the Fall o Barry Adamson, entre otros artistas.

La mala noticia para quienes esperaban el juego perfecto, es que aún deberán continuar con la búsqueda. Alan Wake es excelente. Sin embargo, se apoya demasiado sobre un sistema de combate innovador que también es muy repetitivo. Se siente además la ausencia de puzles que puedan agregar variedad, y por momentos todo resulta muy lineal. No obstante, eso no impide que estemos frente a uno de los mejores productos de 2010 y, por sobre todo, a algo distinto. Que a fin de cuentas, es lo que se propuso Remedy desde un principio: volver a instalar la idea de que el argumento es lo más importante. Lo único que no tiene límites, excepto la propia creatividad de quienes lo desarrollan. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: Un escritor en un pueblo siniestro, ¿qué más se puede pedir?

LO QUE SI: Ambiente macabro, altos julepes. Iluminación. Historia y combate muy satisfactorios.

LO QUE NO: Le falta variedad. Puede resultar repetitivo.

88%



RED DEAD REDEMPTION™

Textos: Esteban "Kaliban13" Echeverría

Siempre se cuestionó al videojuego como forma de arte, poniéndolo más en la estantería del entretenimiento que en la biblioteca de lo artístico. Lo que no se puede es negar su importancia como herramienta narrativa. Red Dead Redemption (RDR) está entre los mejores espectáculos narrativos y audiovisuales que existen. Punto.

SOY DIRECTOR Y GUIONISTA DE CINE, el medio narrativo audiovisual por excelencia, y no dudo, ni me tiemblan los dedos, en poner a RDR junto a algunas de las mejores historias que me tocó vivir; digo vivir, porque RDR se vive y, cuando eso pasa, los videojuegos corren con enorme ventaja sobre el cine, Ni los anteojitos logran ni lograrán la inmersión que un juego como este genera en el espectador-jugador.

Dentro del cine existe, entre otros tantos, el género del western. Quizás el único género cinematográfico (con perdón de los superhéroes, nacidos originalmente en el comic) 100% estadounidense, quienes mitificaron la realidad de su historia, convirtiendo en aventureros y héroes a vaqueros sucios y analfabetos. Grandes obras maestras se han creado dentro de este universo, pero luego y tras años de películas y personajes repetidos, estereotipados, el género se fue desgastando hasta que, del otro lado del mundo, en Italia, se transformó en grotesco y fascinante de la mano del gran Sergio Leone, creador del spaguetti western.

RDR es justo esto, la continuación de la historia y constante evolución de un género narrativo, evolucionando ahora en la plataforma donde se cuentan y contarán las historias futuras, las videojuegos.

John Marston es al género del western en el presente lo que fueron John Wayne y Clint Eastwood. El héroe que busca redención de un pasado de pecado y violencia, tratando de formar una familia en el desolado paisaje del sur de los Estados Unidos. Pero el pasado tironea el destino de nuestro protagonista, no será fácil transformarse en un buen ciudadano, vivir de sus cultivos, su ganado, ni hacer de su hijo un hombre de bien. No le será fácil redimirse.

Pero no sólo Marston se encuentra en este desesperado intento de cambio, sino que el entorno, el contexto que lo rodea, también lo hace. El escenario en el que se desarrolla este western no es el típico del género. La gente de Rockstar se preocupa por mostrar unos Estados Unidos modernizándose, evolucionando a una sociedad compleja, dejando atrás lo salvaje y volviéndose también menos paciente con los forajidos como nuestro protagonista.



En la excelente secuencia introductoria del juego, donde John Marston viaja en tren hacia su destino, se escuchan conversaciones en las que corre el rumor de que, por ejemplo, en algún lugar de los Estados Unidos alguien tiene una máquina para volar, o que los indios tienen alma como los blancos. Marston escucha y mira de reojo a los pasajeros, mientras piensa para sí mismo que hombres como él tienen cada vez menos espacio en esta moderna sociedad, están inevitablemente destinados a desaparecer. En el trascurso de su trágica epopeya se dará cuenta de que está en lo cierto.

Así es como acompañamos a este bandolero en busca de redención por aproximadamente 25 horas de juego, en un sandbox gigantesco, el más grande creado hasta la fecha. El mapa recrea distintas regiones, típicas de la frontera estadounidense. Planicies nevadas, mesetas desoladas, ríos extensos, bosques frondosos, hasta llegar a un desértico México en plena revolución.

Cada región tiene su flora y fauna, lobos, águilas, osos, cabras, búhos, caballos salvajes, decenas de especies mezcladas en el más complejo ecosistema visto hasta hoy. Nada más realista que cabalgar



dentro de un bosque y caer del caballo porque un oso nos atropelló de costado para defender su territorio, ver a un puma cazando un venado o lobos atacándonos en medio de la noche mientras bajamos del caballo para descansar un poco.

Este ecosistema está ligado con la economía del juego. Al matar un puma, por ejemplo, podemos quedarnos con sus dientes y venderlos en algún pueblo, desollar cualquier animal y con lo obtenido comprar armas, ropas, medicinas, caballos más veloces o más resistentes. Y perderlo todo apostando al Póker, Blackjack o a los dados en algún pueblo de mala muerte.

Otro modo de ganar dinero es completando misiones secundarias, como trabajar de caza recompensas o defender de asaltantes un carro de caudales. Siempre está la posibilidad de robarlo en el trayecto y convertirnos en un criminal buscado. De este modo, el alineamiento depende de nuestras acciones, como en todo buen sandbox. Podemos entrar a un pueblo y ser recibidos como héroes, o ser acribillados apenas entramos mientras las prostitutas huyen de nosotros. Pero, hay que decirlo, el juego inclina notoriamente la balanza para que nos comportemos más por el lado de la ley... aunque esta pudiera traicionarnos al final. En fin, no podemos develar la historia.



El sistema de combate y la violencia general es algo a destacar, retrata la época a la perfección. Revólveres, escopetas, cuchillos, dinamita, estallido de balazos en el cuerpo, cadáveres en su charco de sangre mientras las moscas hacen un festín o borrachos acuchillando prostitutas sin que a nadie se le mueva un pelo. Estas y otras postales de RDR retratan con brutal realismo la poca importancia por la vida que había en la época [N. de Ed.: Bueh, mucho no cambió la cosa]. En ese sentido, la libertad es absoluta y brutal. Yo mismo me impresioné en varias ocasiones. Por ejemplo, al llevar

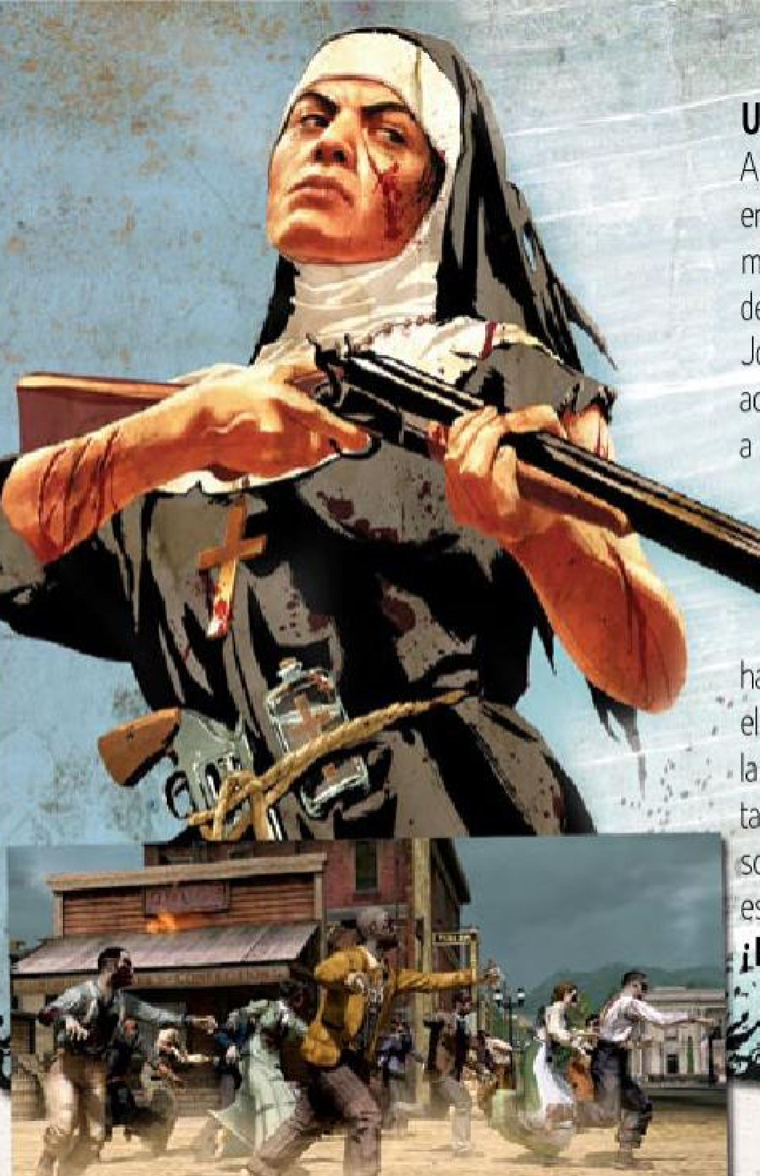


atada una fugitiva quise probar qué podía hacerle con un cuchillo, pensando que en realidad no iba a pasar nada. Al apretar un botón vi cómo Marston la degollaba cuidadosamente como si fuera un cordero y el charco de sangre se mezclaba con la tierra lentamente. La violencia se acentúa por lo impresionante del motor gráfico, un híbrido entre Euphoria y el Rockstar Advanced Game Engine (RAGE) propiedad de Rockstar, el mismo que se utilizó para GTA4. El poderoso motor recrea hasta lo obsesivo este universo, la desesperante desolación y los hermosos paisajes, un mundo en el que un atardecer te hace frenar el caballo para contemplarlo pacíficamente y, al hacerse de noche, apurar el paso lejos de los aullidos de los lobos. Fascinante.

A esta poderosa recreación ayuda la banda sonora, de lo mejor del año, una seguidilla de guiños al género, melodías silbadas en compañía de solitarias guitarras, violines tristes y orquestaciones complejas en los momentos determinantes, incluso alguna canción melancólica al final de la historia. El sonido y los efectos están al mismo nivel realista de los gráficos, de agradecer, siguiendo el dogma de los grandes del cine: el sonido es el 50% por ciento del relato.

Tras el increíble modo campaña, nos espera el no menos impresionante multiplayer de RDR. Sin exagerar, este modo podría haber salido solo, como un juego aparte, que hubiera sido por sí mismo un éxito por lo complejo y extenso de su propuesta.

Apenas entramos al multiplayer, aparecemos en el "Modo Libre", una especie de MMORPG en donde nos movemos con libertad por el mismo mapa que el modo campaña, pero con la salvedad que esto sí es el Salvaje Oeste. Nada más fiel a la realidad del género que cabalgar y verse tiroteado por otro jugador que lo único que quiere es ser el mejor del Oeste. O unirnos en cuadrillas de hasta ocho jugadores para completar misiones cooperativas. Incluso algunos jugadores pueden llegar



UNDEAD NIGHTMARE

A 15 dólares, esta expansión babea amor. ¡Es el universo de RDR en pleno apocalipsis zombie! Son diez horas de juego, aproximadamente, en las que se cuenta la historia de una terrible plaga de muertos vivos que ataca el mundo y la pacífica existencia de John Marston. La historia se ubica temporalmente antes de los acontecimientos narrados en el modo campaña original. Guiamos a nuestro forajido favorito buscando la cura para la plaga que afectó también a su mujer y a su hijo. Viejos y queridos (y no tanto) personajes de la campaña principal vuelven a aparecer en este DLC, algunos como humanos, otros como zombies, en una campaña que tranquilamente podría haberse editado en solitario. De hecho, Rockstar está editando el disco "Undead Nightmare", con todos los DLC en línea hasta la fecha ("SHCHING!!"- sonido de caja registradora-). Este DLC también agrega un modo multiplayer en el cual tenemos que soportar oleadas de zombies con tres compañeros y en distintos escenarios. Es un modo muy generoso para regalar XP. **¡Recomendado!**

a transformarse en buscados y si los matamos recibiremos altos puntos de XP. Estos puntos nos servirán para subir de nivel (hasta un máximo nivel de 50), desbloquear avatares, caballos y armas. Según el nivel que tengamos, podremos acceder a nuevos ítems y modos de juego para matar a los demás forajidos, federales, indios o mexicanos, según el avatar que elijan nuestros contrincantes. Otra forma de subir de nivel en este "modo libre" es completar los distintos retos que se nos presentan, desde cazar una determinada cantidad de animales hasta desafíos de puntería contra aves o el exterminio de bandas en sus respectivas guaridas.

Paralelamente al "modo libre" existen distintos retos multijugador. Una vorágine de demencia agresiva de hasta dieciséis jugadores, en donde el más rápido será el vencedor entre distintos modos de juego: "Deadmatch", solos o por equipos; "Capture de flag", esta vez representados con bolsas de dinero, y "Modos cooperativos" en los cuales tendremos que completar distintas misiones con otros tres compañeros, sobrevivir sobre un bote, defender una fortaleza o un pequeño poblado, por poner algunos ejemplos. Todo esto hace que RDR tenga una de las comunidades más grandes e interesantes de los juegos en línea, poniendo el multiplayer al mismo nivel del modo campaña, tanto en calidad técnica como experiencia.

Rockstar invirtió cinco años de desarrollo y casi cien millones de dólares en lograr un juego espléndido. Esto demuestra la importancia que están cumpliendo los videojuegos en la industria del entretenimiento y lo mucho que puede ofrecer la interactividad a todos los que amamos las grandes historias.

Larga vida a John Marston, señores. [i]



[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

DESCRIPCIÓN: Un GTA con cowboys y estilo. ¡GOTY!

LO QUE SI: Excelente historia, grandes personajes. Misiones variadas. ¡El ambiente a western! El multiplayer.

LO QUE NO: Algunos defectos gráficos menores. No está en PC (todavía).

95%



MINECRAFT

El terror oculto en las minas subterráneas

Textos: Adrian "Adrian" Schiariti

DE DÍA, DISFRUTAR EL SOL, la flora y la fauna silvestres de un mundo imponente y maravilloso. De noche, trabajar en la profunda mina, lejos de la terrible superficie, con sudor en nuestra frente y rezando para que ese brillo en la oscuridad sea oro y no los ojos de lo innombrable.

Minecraft surge de la mente de Mark Persson, más conocido como "Notch" (y considerado como un semidios por varios fans), un programador de videojuegos que quizá recuerden por trabajos como Luxor, Funny Farm o Carnival Shootout, y quien gracias a su vasta experiencia logró engendrar un juego asombroso en tan poco tiempo. Inspirado en Infiniminer, Dwarf Fortress, Dungeon Keeper y RollerCoaster Tycoon, Minecraft es una aventura sandbox de construcción en primera persona, donde tenemos un inmenso mundo abierto a la exploración hecho de cubos tridimensionales en su totalidad. Un mundo repleto de montañas, planicies, ríos, árboles, océanos y hasta una variedad de animales y otras atrocidades de la naturaleza que se pasearán por donde les plazca e interactuarán con nosotros de manera adorable o atemorizante, según el momento del día.

Dos sabores para degustar

Los distintos gustos en los que viene el juego son Creativo (llamado también Classic) y Survival (para jugar de a uno o más jugadores). El primer modo nos pone



Los temerosos Dungeons. La jaula en el medio spawnea monstruos constantemente mientras protege recelosa el cofre de atrás, lleno de reliquias.



en un mundo regular, sin inventario ni control de daño, pero en posesión de todos y cada uno de los bloques de ítems que tiene el juego. Está pensado e implementado para ser jugado por browser (como FireFox o Internet Explorer), donde podemos crear cuartos o unirnos a ellos e interactuar con otras personas, chatear y pasar el rato construyendo rascacielos o haciendo pixel art (que vendría a ser dibujar usando los bloques como si fuesen píxeles). El mundo entero está iluminado por completo, inclusive las cavernas, y todos los bloques que componen el terreno se pueden romper de un solo golpe. Este modo de juego fue uno de los primeros en aparecer y aunque hoy día los fanáticos hasta inventen deportes en él, Notch lo dejó de lado para concentrarse en el modo Survival.

El majestuoso modo Survival (también conocido como Alpha) se aleja mucho de lo básico del Creativo. En primera instancia, contamos con un inventario listo para ser atiborrado por los ítems o bloques que juntemos (cada uno con un "tiempo de ruptura" distinto, llegando a tardar hasta quince segundos en romperse dependiendo de la herramienta que usemos). En segundo lugar, vamos a notar que en ambos laterales de la pantalla aparecen dos barras, una de vida y otra de armadura (que indica qué tanta protección está dando nuestra actual vestimenta). La vida se pierde fácil, meramente con caer de lugares altos o al recibir azotes de nuestros enemigos, y se regenera si comemos pan, chuletas de cerdo o si vamos a opciones y cambiamos la dificultad a la más fácil (típica actitud cobardika).

Existen cuatro dificultades distintas en el mencionado

modo: Pacífica, Fácil, Normal y Difícil. En la primera, los enemigos no existen y la vida se regenera sola. En Fácil, los enemigos aparecen en mayor cantidad pero el daño que nos infringen es tan ridículo como su vida (todos mueren de tres golpes). En los otros dos modos, la vida y el daño causado por los hostiles es muchísimo más grande, y el famoso amague de los creepers antes de suicidarse resulta la mayoría de las veces en inmolación. Cada vez que sucumbamos mártires de la violencia colectiva, los ítems que teníamos en el inventario se dispersan por nuestro lecho de muerte y permanecen allí por quince minutos, pudiendo ser reunidos luego de que reaparezcamos sin nada en posesión.

La faceta multijugador fue implementada en agosto de 2010 y continuó siendo actualizada un rato. En su última versión permite que muchos jugadores tengan su propio inventario y hagan básicamente todo lo que se puede hacer en la versión para un solo jugador. Al admitir un gran número de cómplices en un mismo servidor, varios micos se pueden apiñar o armar clanes para construir estructuras complejas y hasta ciudades enteras desde cero. Se especulan muchas otras cosas para realizar en este modo, como enfrentamientos entre jugadores, clanes o hasta asedios a fortalezas y castillos.

Un mundo en constante creación

Ni bien tengamos control sobre nuestro valeroso (y cuadrado) personaje, vamos a notar que todo lo que nos rodea está hecho por bloques, los cuales tienen esta virtud al estar Notch tan influenciado por el juego Infiniminer. Desde el pastito que pisamos, hasta la abstracta montaña con forma de Pac-Man que se abre entre las rectangulares nubes, todo en el universo del juego es de alguna manera cúbico, casi haciendo eco de nuestros juegos de construcción de cuando éramos pebetes y nos asustaban los truenos.

A medida que nos desplacemos por territorio virgen, el benevolente mapa va a ir generándose solo de a "hectáreas" por vez. Siempre que nos alejemos mucho de nuestra posición actual, más partes del mapa se generan con formas aleatorias, dándonos la sensación de que el mundo es infinito hacia todas direcciones (se dice que el mapa puede ser ocho veces más grande que la superficie de la Tierra).

Cada nuevo sector del mapa que nazca producto de nuestra necesidad de explorar, va a generarse bajo distintos climas haciendo que el mundo entero tenga desiertos, mares, bosques lluviosos o tundras, todos conectados entre sí.

Claro que a los micos más pálidos puede que no les guste el clima tropical y tirarse al sol a tomar margaritas –mientras vacas y ovejas les pisotean la esterilla o vuelcan el mate– y es por eso que el mundo también tiene su lado subterráneo. Cavernas de todo tipo aparecer tanto ocultas como a la vista, casi haciéndonos creer que la tierra nos intenta devorar con traicioneros agujeros en medio de inocentes praderas; y muchas de estas oscuras y profundas cuevas, además de conectar con decenas más, pueden ser potenciales fuentes de riqueza como así también la boca del lobo para el mico aventurero inexperto. ¡Así que cuidado donde meten la pata!

Muchas de las grandes cosas que vamos a notar en el juego son los intrincados sistemas montañosos, que en muchos casos pueden casi sobrepasar la altura de las nubes. Al estar todo hecho con bloques, es fácil calcular horizontalmente la altura máxima de los escenarios, que es de 128; si nos paramos sobre el nivel del mar, vamos a tener 64 "espacios" de bloques hasta llegar a tocar las nubes y lo mismo va a pasar hacia abajo. Los bloques



El fondo de un prototipo para matar monstruos. Se puede conseguir casi mil items por hora.



de carbón se pueden hallar a cualquier altura del mapa, los de hierro empiezan a aparecer en los primeros 32 bloques al descender hacia el núcleo de la Tierra. El oro aparece recién 34 bloques debajo y los rezagados diamantes se ocultan 8 bloques antes de tocar fondo (acompañados de mares de lava). Las llamadas redstones (bloques que al romperse se transforman en cuatro porciones de polvo rojo) están también muy abajo, emiten luz propia y su polvo sirve para crear circuitos por donde circular electricidad para montar mecanismos de diversa complejidad.



Y rasguuuña las piedras

Los famosos bloques locos que componen al mundo no están en él con fines decorativos, precisamente, sino que se pueden romper usando nuestras desnudas manos de mico para que pasen así a formar parte del inventario; al acceder con la tecla "i" a él, además de ver a nuestro intrépido personaje casi en bolas, vamos a notar 27 slots vacíos para uso general, 4 a la izquierda de la pantalla para casco, armadura, pantalones y botas, 4 a la derecha para craftear cosas (crear ítems a partir de otros ítems) y 9 más abajo que servirán como hotkeys del 1 al 9 en nuestro teclado.

Pues es ahora cuando empieza el baile, ya que cada una de las cosas visibles en el mundo muy posiblemente se pueda romper, desde troncos hasta arena, pasando por tierra y también nieve en los escenarios árticos. Los bloques del mismo tipo se apilan en el inventario pudiendo así tener hasta 64 cubos del mismo tipo en un único slot. Armas, herramientas, comida u otros ítems especiales van a ocupar un slot sin posibilidad de ser apilados para ahorrar espacio.

Los bloques son muchos y el tiempo que se tarda en romperlos dependerá de qué tipo sean; en cuanto a minerales, hay carbón, hierro, oro y diamante, que sólo nos darán el equivalente a su contenido si los rompemos con herramientas como picas (usar nuestras manos no sólo nos llevará años, sino que resultará en el bloque destruido, ningún ítem para llevar y la necesidad de una manicura con urgencia).

Los bloques de menor valor pero mayor utilidad están hechos de tierra, arena, lana, roca, piedra, madera y grava, entre otros, y sirven no sólo para craftear ítems complejos sino también para que podamos construir lo que se nos ocurra, como puentes, castillos, casas, inodoros y todo lo que nuestra podrida creatividad tenga para ofrecer. Las posibilidades son casi ilimitadas.

El día

Mientras deambulemos por las colinas de nuestro auto-generado mundo, vamos a notar que el Sol actúa de la misma forma que en la vida real. En Minecraft los días duran 10 minutos y son bien diferentes de la adversa noche. La luz solar sirve, además de revelar entradas de cavernas, para que los árboles y las cosechas puedan crecer velozmente. De día vamos a notar cerdos, ovejas, vacas, arañas y gallinas paseando por ahí, llenando el aire con sus graciosos sonidos, mirándonos con sus inocentes caras si nos acercamos lo suficiente y cayendo víctimas de nuestra espada juzgadora para ofrecer alimento o vestimenta como ofrenda. El día es el mejor momento para recolectar bloques o construir un refugio que servirá para protegernos de los posibles atentados suicidas de creepers y otros viles monstruos.

Cuando el día termina, la transición del ocaso va a durar exactamente un minuto y medio, haciendo que un día entero hasta el ocaso se extienda por 11 minutos y medio. Además, crafteando 4 lingotes de oro con 1 polvo rojo, podemos crear un reloj que nos dice en qué momento del día estamos todo el tiempo.

La noche

La peligrosa noche dura tan sólo 7 minutos. Si no contamos con antorchas o fuentes de luz de algún tipo, no se distingue casi nada porque ni la luna ni las estrellas iluminan lo suficiente. Los animalitos que de día supieron pintar el paisaje con su adorable presencia, ahora van a llenar el aire de gritos de terror, dolor y desmoralización, víctimas de zombies, arañas, esqueletos, creepers o slimes capaces de aporrearlos hasta la muerte sólo por diversión. Los esqueletos cuentan con un arco y flecha con precisión suficiente para rozarnos las verrugas, los creepers explotan dañando todo a su alrededor, haciendo un ruido tan tétrico antes de su de-

tonación que es fiel a su nombre ("creep" se usa como "asustar" en inglés); las arañas empujan brutalmente y pueden ser montadas por esqueletos. Unos monstruos pequeños llamados slimes se pueden dividir en otros más chicos al ser abatidos.

Cuando la noche termina, la transición del amanecer dura también un minuto y medio. Aunque zombies y esqueletos mueren al salir el sol, los creepers quedan vivos por un rato, pudiendo atacar nuestra fortaleza o fruncirnos el upite con apariciones repentinas.

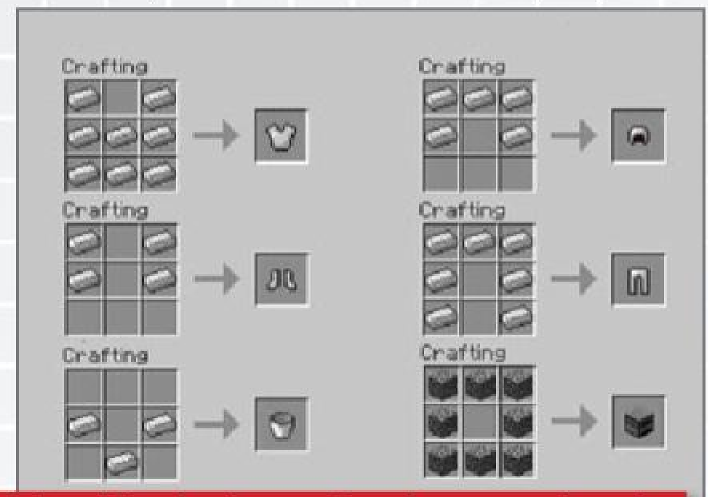
La guía del mico crafteador

El crafteo de ítems en Minecraft es casi un juego aparte. Cada ítem se logra básicamente desde cero obligándonos a buscar cada material necesario para su creación. Con 4 bloques de madera de árbol previamente crafteada en planchas, podemos armar una "workbench" (mesa de trabajo) que extiende nuestra cuadrícula de crafteo de 2x2 a una de 3x3 y va a servir para crear ítems mucho más complejos.

Las herramientas como palas, picos, azadas y hachas pueden ser de madera, piedra, hierro, oro o diamante y la durabilidad de éstas dependerá del tipo de material con que las hagamos. Herramientas de madera se pueden usar para golpear 64 veces, mientras que las de diamante (el material más valioso y difícil de encontrar) se banca más de 2000 golpes antes de romperse y desaparecer del inventario.

Vestimenta como cascos, armaduras, pantalones y botas puede ser profanada de las vacas, hierro, oro, diamante o fuego (mediante un hack) y van a hacer que nuestro débil cuerpecillo soporte más o menos los apabullantes golpes de las hordas de esqueletos o creepers.

También podemos crear carritos mineros, vías, hornos



Guía gráfica de cómo craftear los cuatro tipos de vestimenta y unas herramientas básicas.



Arriba a la izquierda, el famoso Reloj que nos dice el tiempo agregado en el update de Halloween.

para derretir bloques con minerales o botes para viajar por el agua empleando la mencionada workbench. Además de todo esto, se pueden crear sistemas complejos de compuertas lógicas AND y OR usando polvo de piedra roja como conductor de electricidad, o antorchas, que cumplen el mismo rol. El potencial de estos mecanismos puede ser llevado a nivel tal que un usuario logró crear una "computadora" de 16-bits con buses de datos y todo, que deja hacer sumas y restas de números grandes y sirve también para que los chanchos pisoteen y estorben como de costumbre en el juego. ¡Eso significa que en el futuro vamos a poder crear una computadora dentro de Minecraft para jugar Minecraft dentro de Minecraft!

El Nether

Una de las interesantes atracciones de la actualización de Halloween es poder acceder al Nether, que es básicamente el Infierno. Para ello se necesita mezclar lava y agua para obtener un bloque durísimo llamado Obsidian, con el cual podremos crear un portal (usando diez unidades) que, al ser prendido fuego y atravesado, nos transportará a la otra dimensión. En el Nether se escuchan gemidos infernales, sollozos, gritos de desesperación y otros estrépitos que pueden volver loco hasta a Chuck Norris. Enemigos como los nuevos Ghasts, hechos de 8 bloques blancos, con cara de mártires y de gritos bizarros, sobrevuelan vastas áreas del abismo y arremeten contra nuestra vida usando proyectiles flamígeros. Los Zombie Pigs tienen cuerpo de persona pero textura de cerdos ensangrentados y se agrupan en chanchonadas (¿manadas de chanchos?) de hasta diez integrantes. Blanden espadas al aire y son de naturaleza pasiva. Se pasean por todos lados, a veces sucumbiendo víctimas de la lava, y son tan avispados como para

aceptar comida y refugiarse en nuestras casas. Claro que ante el menor agravio los chancho-zombies van a cambiar de diplomacia, agrediéndonos siempre que nos vean entrar o salir del infernal lugar.

En este peculiar escenario, se puede encontrar varios bloques nuevos, como piedras ensangrentadas que al quemarlas arden eternamente. También unos bloques que emiten luz propia, ideales para iluminar nuestra base submarina.

Una muy creativa forma de viajar al Nether con un portal a lo Stargate.



Cómo pasar la primera noche lejos de mamá sin morir en el intento

Ni bien tengamos control sobre nuestro personaje lo primero que tenemos que hacer, sin alejarnos mucho del lugar donde aparecimos, es encontrar algún árbol para juntar madera. Cada bloque del tronco que rompamos se puede craftear en 4 planchas de madera, así que hacer eso para empezar es lo ideal. Después de juntar de 16 a 24 de estas planchas, hay que ir al inventario y rellenar la cuadrícula de crafteo de 2x2 para así crear una workbench. Alineando verticalmente ejemplares de madera en la cuadrícula se crean 4 varas. Lo ideal es llevar de 32 a 64 de estas varas ya que serán el mango de nuestras futuras herramientas o armas. Luego hay que crear un hacha y una pica de madera usando la workbench para así poder romper bloques de piedra y carbón (este último suele estar cerca de riscos o colinas). Junten suficiente carbón y muchas más piedras para construir un refugio chiquito donde hospedarse la primera noche. También pueden crear una pala y simplemente hacer un hoyo para ocultar su trasero mientras las hordas deambulan a centímetros de su calva. Hagan un cofre doble de madera para guardar sus ítems más valiosos y tengan a mano un horno para derretir minerales preciosos.

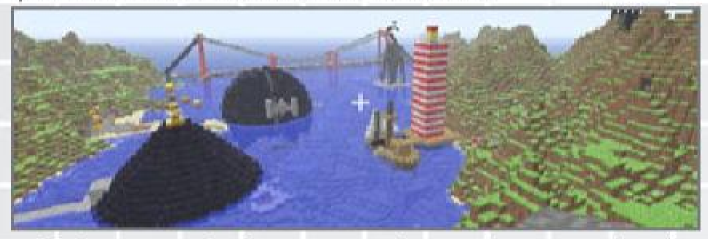
Recuerden que los días duran 10 minutos y las noches 7, así que aprovechen la luz solar al máximo para recolectar cosas o matar chanchos y así incrementar sus recursos, para después empezar a limpiar cuevas o minas en busca de minerales preciosos con los cuales construir mejores armaduras o artefactos más duraderos.

Melodías nocturnas

La persona detrás de la hermosa y tranquilizante música de Minecraft es Daniel Rosenfeld, más conocido como C418. Un tímido chico que de día arregla máquinas para diálisis y de noche se dedica a hacer música ambient y de géneros que hasta él mismo llama "what" o "qué" en español. Su música, que suena de vez en cuando mientras jugamos, ciertamente hace de perfecta compañía mientras exploramos el escenario o nos batimos a duelo contra hordas de esqueletos que montan arañas.

Por otro lado, cada uno de los animales o enemigos que aparecen en el juego tiene entre dos o tres sonidos propios que no va a dudar en usar para hacernos sentir como en casa o para infringir daño psicológico a nuestras pulcras mentes con gritos o cacofonías perturbadoras.

Una particularidad son los pequeños sonidos, similares a los que se escuchan en películas de suspenso y que se activan de manera aleatoria cuando, por ejemplo, entramos a cuevas oscuras o llega el amanecer. Muchas veces nos vamos a encontrar explorando oscuros pasadizos que llevan hasta el mismísimo centro de la Tierra. Los peculiares sonidos suenan repentinamente para meternos miedo hasta los huesos.



Todos estos detalles sonoros junto a los ya nombrados hacen que la experiencia en Minecraft sea cada día más memorable y espeluznante, creando distintos tipos de ambientes y dejando que nuestra inocente imaginación haga el resto.

El futuro del Minecraft

La filosofía de trabajo de Notch es única en el ámbito de los videojuegos. Lo que hizo, además de recaudar millones, fue simple. Creó varias versiones hasta llegar a la Alpha (la cual, recordemos, es un estado muy prematuro de un juego, previo a la famosa etapa Beta); la

puso en venta a $10, prometiendo a quienes la compren que de ahora en más no iban a tener que pagar nunca más por nuevas actualizaciones. Su cuenta Premium iba a ser de ellos para siempre. Al mismo tiempo, dispuso elevar el precio de Minecraft cuando pase a etapa Beta o a la versión final, dando a entender que el mejor momento para adquirir el fichín es cuando –irónicamente– aún estaba en pañales.

Como si esto fuera poco, abrió los registros de cuentas Premium del juego de manera gratuita durante un fin de semana y obtuvo en menos de 24 horas casi 25.000 ventas más. Con este modelo de negocios, Notch llegó a vender 549.276 copias, generando dinero para distribuir entre su empresa y los empleados de Majong Specifications.

Persson trabaja bajo una ideología muy básica: hacer que el juego sea divertido, accesible y más difícil que fácil. No usa documentos de diseño sino que tiene dos listas, una para registrar bugs y la otra para anotar mejoras o nuevas ideas. Promete que siempre que las ventas se sostengan y la gente siga interesada en su creación, seguirá trabajando en esta y todo el contenido nuevo será gratis para quienes la hayan comprado. Cuando las ventas empiecen a decaer, simplemente piensa liberar el código fuente, permitiendo que fanáticos y modders continúen explotándolo.

¡Chi-chí! ¡Le-lé! ¡Chi-chi-chí!¡Le-le-lé!

Minecraft no es uno del montón. Se introdujo en el mercado de los juegos independientes y causó estragos. Además de meternos en mundos de una magnitud impensable, nos deja servidos en bandeja los recursos necesarios para sobrevivir: el mundo entero es destructible y cada árbol, planta o cerdito es una potencial fuente a ser explotada. Al tener la particularidad de ser un sandbox y dejarnos hacer lo que queramos, podemos pasar días o hasta semanas simplemente juntando piedra para crear construcciones que desafían la imaginación; o explorar todas las cavernas y cuevas que nos topemos para llenarnos de oro y diamantes para cambiarnos la dentadura; crear granjas, invernaderos, barcos, aviones, rutas de kilómetros y kilómetros de distancia; o hasta crear sistemas de rieles y carritos mineros y usarlos como si fuesen montañas rusas. Las posibilidades son ilimitadas y los objetivos los ponemos nosotros. Olvídense de esos juegos como Los Sims, donde nuestro personaje tiene que apegarse a las leyes y vivir el día a día comiendo hamburguesas y viendo TV. ¡Acá no existe nada de eso! Esto es como ser Tom Hanks en la película "Náufrago". Los primeros días nos vamos a asustar hasta de nuestra propia sombra. Descubriremos que con carbón y palos podemos crear fuego y eso va a ser motivo de festejos durante los siguientes tres días. Y después, varias semanas luego de nuestra primera inmersión, nos vamos a encontrar en el núcleo de la Tierra buscando diamantes o redstones para así hacer andar nuestro AirBus y escapar de la isla, hablándole a un cubo con forma de cara sonriente llamado "Guillermo". Aha.

Cuando los mineros se cansan de buscar oro... Dibujan a Willy.



No olvidemos que es un fichín en Alpha, la cual en su versión single player tiene algún que otro bug suelto, pero que en su formato para más jugadores sigue siendo un campo minado de problemas (lo que no quita que sea hiper divertido de jugar).

En general, Minecraft con su estupenda banda sonora, su inigualable sistema de creación de ítems, su cúbica manera de representar al mundo, al infierno y a los propios entes que lo habitan, y su aún más extremo sistema de construcción libre, pide a gritos que ese mico que sabe disfrutar juegos difíciles de dominar, como así también ese otro que pasó su infancia construyendo ciudades enteras con "Mis Ladrillos", le den una probadita. Tan sólo juéguenlo por unas horas y caigan víctimas de uno de los juegos indies más regios del año 2010. Y recuerden, cuando se aburran de recrear su barrio de la infancia o construir tetas en las montañas, siempre pueden unirse al gremio de mineros en Internet para crear una fortaleza llena de olor a huevo. Pero claro, si se rompe, no es irrompible. [i]

Editor: Markus "Notch" Persson | **Desarrollador**: Mojang Specifications | **Género**: Sandbox / Aventura | **Jugadores:** 16 / 32 jugadores por Browser | **Req. mínimos:** CPU: Dual-Core 1,5Ghz, Single-Core 2,0Ghz RAM: 1Gb (WinXP), 2Gb (WinVista, Win7 32-bits y Mac OS), 3Gb (Win7 64-bits) Video: 64Mb de video con soporte OpenGL 1.4 Espacio en Disco: 80Mb | **Req. recomend.:** CPU: Dual-Core 2,0Ghz, Single-Core 2,5Ghz RAM: 2Gb (WinXP), 3Gb (WinVista, Win7 32-bits y Mac OS), 4Gb (Win7 64-bits) Video: 128Mb con soporte OpenGL 2.0 Espacio en Disco: 200Mb o más | **Plataforma:** PC, Mac OS |

La industria de videojuegos en la Argentina

Segunda Encuesta Nacional a Empresas Desarrolladoras de Videojuegos

Hasta no hace mucho, si estudiábamos alguna carrera informática, nuestra única salida laboral podía ser programando utilitarios, módulos, interfaces, etc. Las cosas cambiaron, y ahora podemos integrar un equipo de desarrollo de videojuegos. Es reconocido el enorme crecimiento que tuvo el sector, cuya presencia como industria es más importante en la Argentina cada año.

GRANDES COMPAÑÍAS DEL MUNDO abrieron sus oficinas en el país, en especial en la Ciudad de Buenos Aires, pero también florecen periódicamente nuevos emprendimientos locales en diversas ciudades como Santa Fe y Córdoba. Es un negocio muy redituable hacer videojuegos, aunque complejo por su naturaleza multidisciplinaria: un videojuego requiere talentos provenientes de todas las áreas técnicas y creativas: diseñadores, programadores, dibujantes, animadores, músicos, publicistas y otros deben confluir activamente en un proyecto para volverlo realidad.

Quien no conoce el territorio, puede preguntarse cuáles son las posibilidades. Hoy, con las nuevas tecnologías, los juegos llegaron en toda clase de plataformas y dispositivos. Se puede desarrollar para redes sociales como Facebook y sitios en Flash, computadoras, consolas (Xbox 360, PlayStation 3, Wii), handhelds (PSP, Nintendo DS), celulares y los dispositivos como iPhone, iPad o los móviles operados por Android. Además, muchas empresas producen para el exterior o se dedican a trabajar en conjunto con canales de televisión o reconocidas marcas comerciales creando elementos interactivos, juegos promocionales o realidad aumentada. La llegada de la Televisión Digital Terrestre (TDT), por otra parte, se prepara a introducir la interactividad a las nuevas señales mediante la colaboración de universidades y fabricantes de hardware nacionales. Una pequeña empresa con un buen liderazgo puede hoy crecer por su cuenta gracias a la variedad de oportunidades.

El Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, a través del Ministerio de Desarrollo Exterior y el Ministerio de Desarrollo Creativo, brinda apoyo al sector otorgándole presencia internacional y una serie de beneficios especiales, con el objetivo de afianzar el crecimiento de la industria.

El Ministro de Desarrollo Económico, Francisco Cabre-

ra, explica que "al igual que todas la industrias creativas –sobre todo las relacionadas con el rubro audiovisual–, para la industria de videojuegos hemos instaurado una serie de acciones de promoción y apoyo. Estas contemplan desde la presencia en ferias sectoriales internacionales hasta el apoyo de ferias locales, capacitaciones y la realización de un estudio que nos permitió tener una radiografía fidedigna de la realidad de esta industria hoy, herramienta indispensable a la hora de diseñar políticas públicas."

Al respecto, el Director General de Industrias Creativas y Comercio Exterior, Enrique Avogadro, sostiene que el sector es uno de los pilares fundamentales dentro de la estrategia global de internacionalización del entramado productivo de la Ciudad de Buenos Aires. "La estrategia diseñada pretende posicionar a la industria de videojuegos porteña como referente en Latinoamérica", dice en su carta de presentación de la Segunda Encuesta Nacional a empresas argentinas desarrolladoras de videojuegos, "y desde allí iniciar una inserción efectiva en los principales mercados internacionales."

¿DÓNDE CONSULTAR?

Desde [IRROMPIBLES] recomendamos a todos aquellos desarrolladores de videojuegos anónimos que se presenten con el Centro Metropolitano de Diseño, un organismo dependiente de la Dirección General de Comercio Exterior del Ministerio de Desarrollo Económico del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Allí los podrán asesorar y estarán en el mapa.
Dirección: Villarino 2498, (C1273AEB), Ciudad de Buenos Aires, Argentina.
E-Mail: gestiondediseno_cmd@buenosaires.gob.ar
Tel: (+5411) 4126-2950 interno 3087)
Por otra parte, en la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (www.adva.com.ar) podrán asociarse a una comunidad de pares dementes como ustedes.

En el documento de análisis al que [IRROMPIBLES] tuvo acceso en noviembre de 2010 (disponible para su descarga en el sitio en nuestra sección de industria), el Lic. Avogadro explica que la facturación total de la industria es de $59.275.000 y el 76% de ese total corresponde a las exportaciones. "Con respecto a la cartera de clientes de la industria local, el informe muestra que el 75% de las empresas tienen clientes en Estados Unidos y Canadá y una parte de ellos se encuentran trabajando con grandes publishers internacionales, abarcando los mercados líderes dentro del sector internacional."

La síntesis de este informe –realizado por el Centro de Estudios para el Desarrollo Económico Metropolitano (CEDEM)–, da cuenta que las desarrolladoras argentinas han logrado crecer a un ritmo muy acelerado, a pesar de la piratería y del escaso mercado interno. Detalla el informe: "Las 30 empresas encuestadas, sobre un universo estimado en 65, desarrollaron videojuegos propios y/o prestaron servicios para el desarrollo de juegos de terceros en 2008, empleando alrededor de 800 profesionales con altos niveles de capacitación. Por esos conceptos, la facturación conjunta en 2008 se situó cercana a $ 59.300.000."

"Ese año, el salario medio neto del sector alcanzó $ 3.100 y fue comparativamente más elevado que el promedio para el resto de las actividades económicas de la Ciudad de Buenos Aires. Del total del empleo del sector, los perfiles profesionales que concentran el mayor porcentaje son los de Programadores, Testing y Artistas gráficos. La falta de recursos humanos capacitados, sin embargo, es una dificultad cada vez más extendida en el sector."

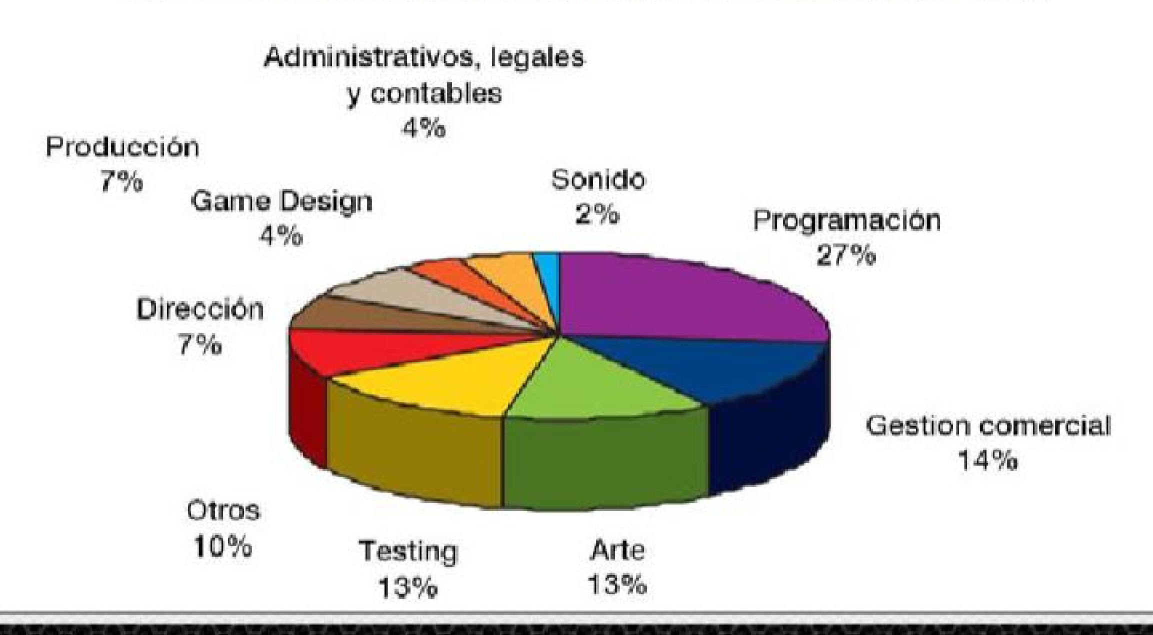
Continúa el informe: "Si se analiza la dinámica de las firmas encuestadas entre 2006 y 2008, los resultados son muy alentadores: los ingresos más que se cuadruplicaron mientras que el empleo aumentó más del doble. También se verifican, en el marco de un mercado mundial que se mueve al ritmo de grandes hits, importantes logros en materia de ventas. Los dos juegos argentinos mejor colocados en 2008 alcanzaron valores de $ 1.000.000 y $ 1.400.000. Al momento de la encuesta, las empresas dedicadas exclusivamente al desarrollo auguraban buenas perspectivas para el cierre de 2009, con una proyección de ingresos 47% superior y una ampliación del plantel de trabajadores de 34%."

"Más allá de este escenario positivo, los obstáculos y desafíos para el corto y mediano plazo no son pocos y



Gráfico 5. Distribución del empleo de las empresas por perfiles profesionales. Argentina. Año 2008

Fuente: Centro de Estudios para el Desarrollo Económico Metropolitano (DGEyC – GCBA).



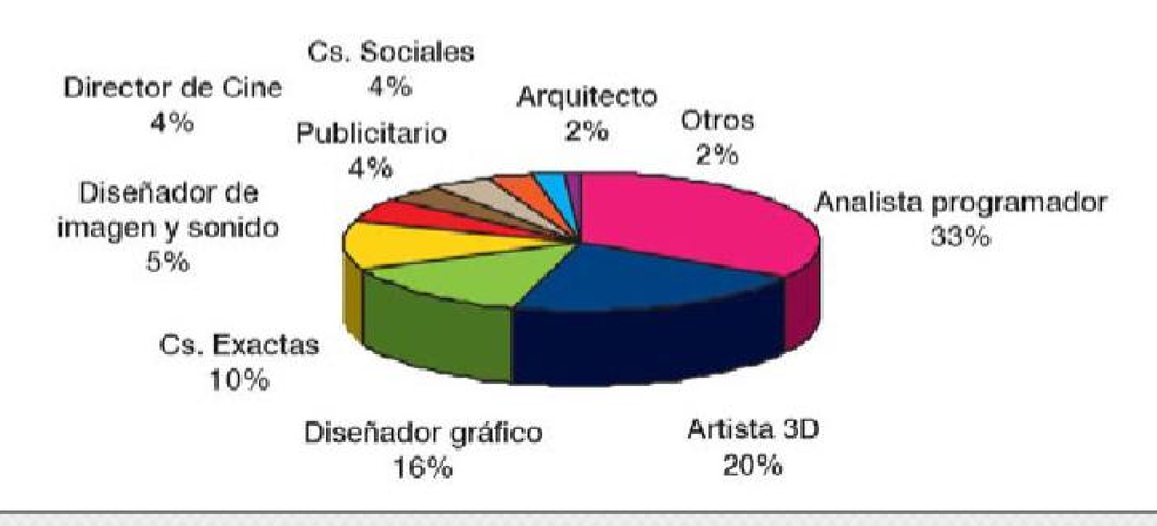
CAPACITACIÓN ESPECÍFICA EN VIDEOJUEGOS

De acuerdo con el informe del CEDEM, falta un 87% de recursos humanos capacitados. "Si bien 37% de las firmas tiene en su plantel algún empleado con estudios particulares en la temática, éstos representan sólo 6,5% del total de los recursos humanos del sector", explica el informe. "La escasa cobertura, en un contexto en el cual los directivos manifiestan dar alta importancia al hecho de contar con profesionales específicamente formados en juegos (el 13% considera que es imprescindible, el 40% le otorga una relevancia alta, y otro 43%, media) refleja la necesidad de ampliar la oferta de capacitación en carreras específicamente diseñadas en la temática."

"En Argentina, la oferta de cursos y carreras universitarias y de postgrado específicas de videojuegos aún está poco extendida. En la actualidad, Image Campus, la Escuela Da Vinci y la Universidad Nacional del Litoral conforman la oferta de estudios terciarios. Por su parte, el Instituto Tecnológico de Buenos Aires (ITBA) ha lanzando recientemente la Diplomatura en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, formación de postgrado específica en la materia, orientada a formar profesionales capaces de insertarse en el mercado laboral." Otras instituciones, como la Universidad de Palermo en Buenos Aires y la Universidad Empresarial Siglo 21 en Córdoba estudian implementar programas de educación sobre desarrollo de videojuegos.

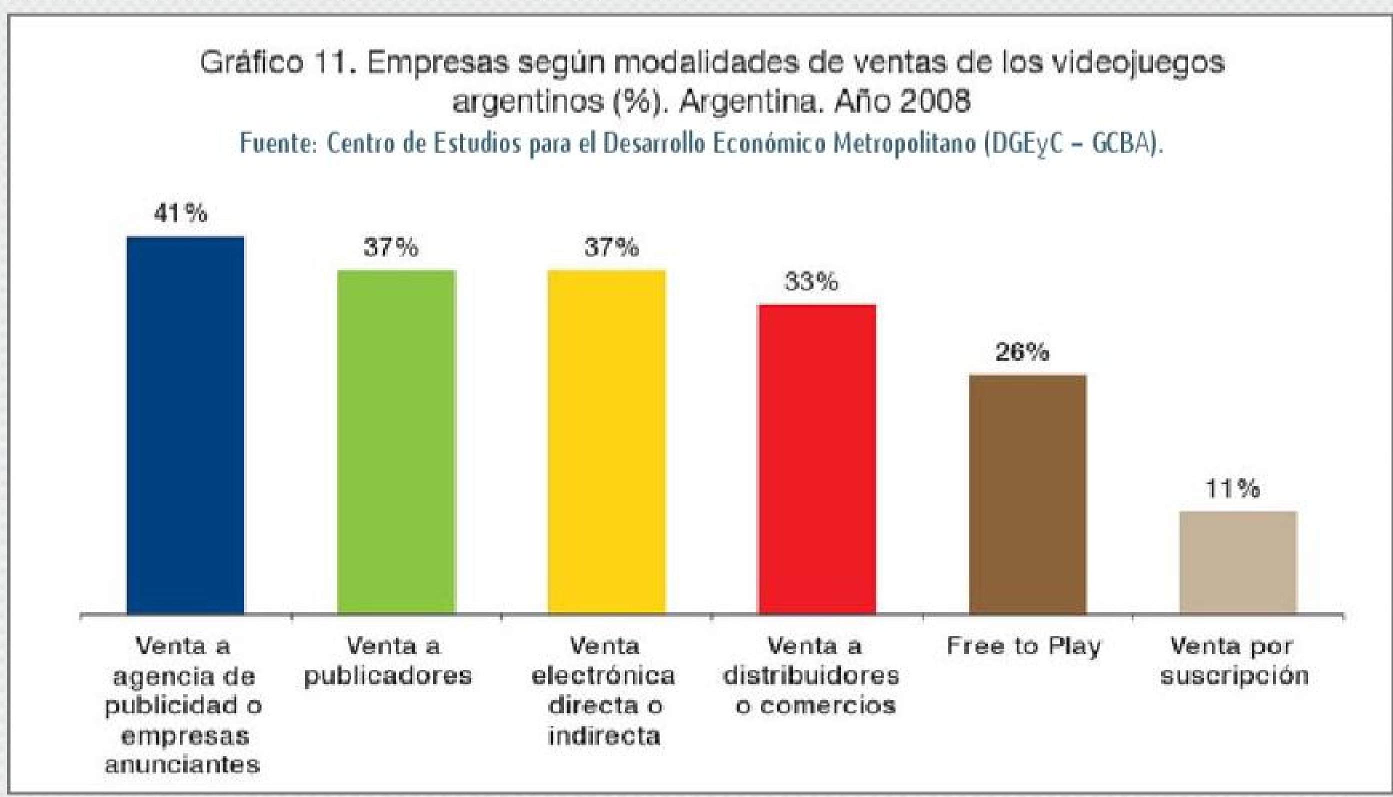
Gráfico 6. Formación previa de los profesionales de las empresas que desarrollan videojuegos (en %). Argentina. Año 2008

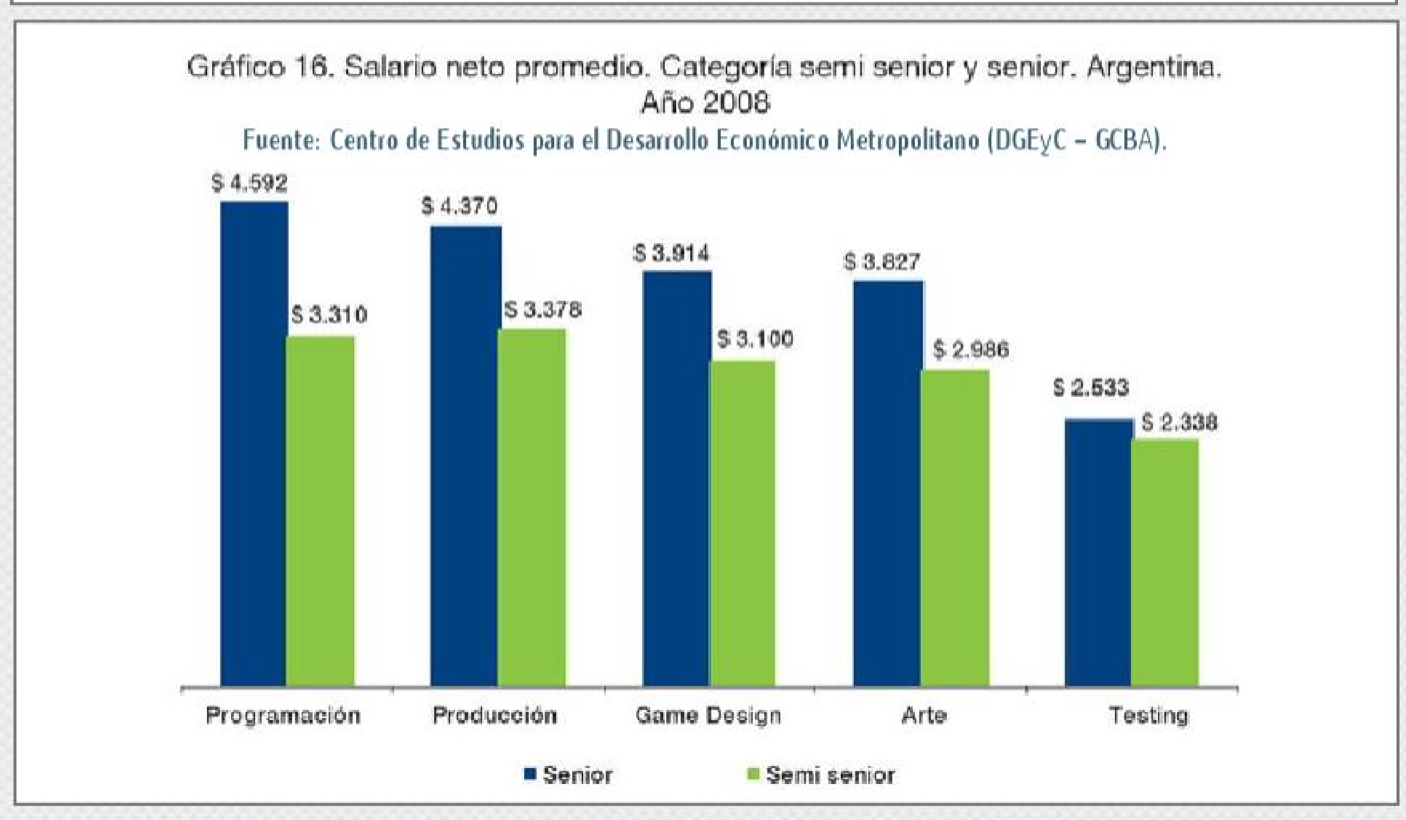
Fuente: Centro de Estudios para el Desarrollo Económico Metropolitano (DGEyC – GCBA).



se relacionan con: la creciente competencia desde otros países; una ventaja competitiva por precio que está empezando a reducirse; dificultades para aprovechar las oportunidades de las nuevas plataformas como la telefonía celular, por la elevada concentración del sector y los reducidos márgenes de beneficio en el extremo del desarrollo; la piratería y el escaso mercado interno que limitan las posibilidades de expansión de la industria y devienen en una tasa de mortalidad elevada (porque las firmas rápidamente tienen que volverse competitivas para insertarse en el exterior); la falta de financiamiento; y la falta de políticas de apoyo a un sector que necesita de incentivos específicos por el elevado riesgo que supone invertir en él."

Esto no impide que el sector desarrollador de videojuegos continúe creciendo a un buen ritmo, incluso en tiempos extremadamente difíciles a nivel mundial. La pregunta es, ¿se puede vivir de hacer videojuegos? La respuesta es un sí bien grande; pero no sin riesgos. La información que puede brindar el Ministerio de Desarrollo Creativo es fundamental para quienes tengan interés en incursionar en esta actividad repleta de oportunidades y desafíos. Como nos gusta a los gamers. [i]





Desarrollando a huevo

Cosas a tener en cuenta para aquellos que quieren hacer su propio juego

Textos: Carlos "Macko " Pollastri

"Tengo una idea genial para un juego". ¿Cuántas veces dijimos o escuchamos esa frase? Como buenos micos que somos, me imagino que más de una vez. Sin embargo, muere ahí, como una simple oración entre cervezas o partidos del Winning (sí, sé que ahora es PES pero para mí siempre va a ser 'el Winning'). En esta nota les voy a relatar lo que aprendí cuando esa idea se volvió una realidad.



MI CASO ES UNO de los que, cuando dicen la famosa frase, una de las partes responde con: "Bueno, dale, hagámoslo". Y así fue como de un día para el otro empezamos a plantear el proyecto. Tal vez ese es de los pasos más difíciles, pasar del dicho al hecho, y nosotros lo habíamos dado casi sin darnos cuenta. No obstante –y esto va dirigido a aquellos que están justo poniendo un piecito adelante del otro– es el primero de muchos obstáculos que uno encuentra a la hora de desarrollar un videojuego.

Yo soy Atlas

Donde cometí mi primer error fue al creer que podía hacer todo. Confiado, tras mis otras experiencias como programador, me calcé la 9, la 2, la del arquero y hasta la del árbitro. ¡Pero esto no es así, hay una razón por la cual los desarrolladores de videojuegos tienen equipos tan grandes y es que uno no puede hacerlo todo! No sólo porque la cantidad de trabajo es abrumadora sino porque es imposible ser un experto en todas las áreas. Cuando me di cuenta de esto, me puse en campaña de buscar gente. Inicialmente, creí que iba a ser una tarea imposible porque al ser un proyecto independiente el capital es prácticamente nulo. Todo lo contrario, me encontré con gente talentosa, apasionada por los videojuegos y con ganas de prenderse. Sin demasiado esfuerzo tenía mi equipo terminado: Un guionista, un diseñador gráfico, una traductora, un experto en base de datos y yo. Con esto podía empezar. Mi propio proyecto, donde soy mi propio jefe. ¡Qué bueno!

INDIE GAMES

I MAED A GAM3 W1TH Z0MBIES 1N IT!!!1

I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES!!!1 es un buen ejemplo de un desarrollo hecho a huevo

La maldición de ser tu propio Ganondorf

No voy a mentirles. Ser tu propio jefe es genial pero no todo es color de rosas. Uno de los mayores inconvenientes (y a su vez una de las mejores cosas) es no tener que responder a nadie.

¿Por qué digo que es un inconveniente? En mi caso en particular, lo que más me afecta es el tema de los deadlines. Al tener control sobre ellos, muchas veces me encontraba procrastinando tareas, lo que no hacía más que atrasar la salida del juego. Esto es algo peligrosísimo porque puede jugar con la motivación. Si no sos estructurado resulta un problema heavy.

Man, todo bien con el jueguito, pero yo tengo que darle de comer a mis tentáculos púrpuras

Este es un punto bastante jodido y el que frenó a más de uno. Lo más probable es que, en caso que te dediques exclusivamente a esto, durante el desarrollo te mueras de hambre. No hay con qué darle. Es así. Está bueno prepararse para esto y saberlo de antemano. La otra opción es conseguir un mecenas; no es fácil, pero si tienen una idea buena y saben presentarla, pueden conseguirlo.

¿Tenés la documentación del software? –Ehmm. ¡Mira detrás de ti, un mono de tres cabezas!

El pensamiento de hacer un game script duró en mi cabeza exactamente tres segundos antes de descartarla. Al ser un desarrollo chico e independiente no me pareció necesario. Grave error. Cuando uno trabaja en un proyecto de software y con un desarrollo de duración medianamente larga, la documentación es clave. Lo aprendí a la fuerza, pero es así. Voy a aprovechar esto para recomendarles un libro que mi colega, Francisco Gindre (programador y guionista de 'Los Gumer'), me recomendó cuando emprendí a hacer el juego: Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. Este libro no solo tiene muy buenos tips sobre el diseño de videojuegos sino que trae templates para documentarlos.

¿Puedo probar lo que hiciste del jueguito?... ¿Cómo que no se puede probar?

Esto es un problema común en el desarrollo de software y me pasa constantemente. Al no tener nada tangible se vuelve muy difícil mostrarle a alguien lo que venís haciendo. Trabajando con módulos que dependen unos de otros, muchas veces necesitás estar en una etapa muy avanzada del proyecto para poder tener algo que mostrar o presentar. Si buscás algún inversor se puede volver difícil o tal vez puede bajonearte tener meses de laburo y nada realmente funcional. Traten de tener en cuenta esto, micos, para que a lo largo del desarrollo no pierdan las ganas.

Tengo un nombre genial. ¡Qué?! ¿Ya está en uso?

Suena re básico, pero fue una de las cosas que me pasó. Había elegido un nombre para mi juego y, cuando me comuniqué con el abogado para registrarlo, me enteré de que ya había un juego de mesa español con ese nombre. No lo podía creer. Era un nombre que me encantaba, había sido uno de esos golpes de iluminación que te vienen a las cinco de la mañana cuando la noche anterior jugaste sin parar al Tetris mientras tomabas Fernet con Ritalina. Lamentablemente, lo perdí y tuve que buscar otro. A la hora de elegir uno nuevo, investigué un poco más para no volver a comerme ese garronazo.

Es un bajón porque cuando uno le da un nombre a un juego, le da una identidad. Y perder eso es un ourror (sé que no hay que usar malas palabras pero es lo que sentí cuando me pasó xD) [N. de Ed.: Aha, el escrito original no decía "ourror".]

Mico, me sacaste todas las ganas ahora

Básicamente, esas son las cosas que más me afectaron de las que me encontré durante el desarrollo. A simple vista, parece ser todo negativo, pero créanme, no escribí esto con el fin de destruir sus sueños, sino con la intención de que sepan con qué se van a encontrar y así estar preparados para aumentar las chances de que su proyecto salga a flote. Hacer algo por lo cual uno tiene pasión no tiene precio.

Al momento de escribir estas últimas líneas, sigo desarrollando el juego y sé que me queda mucho por aprender. Ojalá con esto pueda ayudar a alguno de ustedes. No sean cobardikas y traten de llevar a cabo esas ideas locas que tienen en la cabeza. Porque si bien esto lo escribí teniendo en cuenta el desarrollo del juego, aplica a varios de sus proyectos independientes. [i]



A sonidos cacosos, oídos sordos

La importancia de la música y el sonido en los videojuegos

Textos: Tomás Esteban "tomdan " Diana

¿Pueden imaginar un mundo donde no existiera el más mínimo zumbido? Les aseguro que un lugar así donde reinara el silencio absoluto sería un lugar en el que cualquiera de nosotros no podría vivir.

USAMOS EL OÍDO para muchas más cosas de las que de hecho somos conscientes. Los sonidos son un elemento vital en lo que respecta a la orientación y la comprensión misma de la realidad y es por eso que en cualquier experiencia que imaginemos aquello que percibamos a través del oído será un componente fundamental dentro de lo que nos quede registrado de esa experiencia.

A través de los años, las personas fueron prestándole más atención a aquello que se escuchaba al ver una película, un espectáculo en el teatro o también al jugar videojuegos. Esto fue generando una exigencia cada vez mayor del lado del público hacia los desarrolladores, directores, etc. Hoy se puede afirmar que una experiencia sin sonido, en el medio que sea, sería una experiencia incompleta. Un tipo que va al teatro a ver una obra que transcurre en el mar espera que, más allá de la escenografía, los sonidos puedan generar la idea del mar, al igual que un jugador de Call of Duty no admitiría un sonido de disparo cacoso.

Tanto el sonido como la música tienen diversas funciones pero es una la que destaca: ayudar a generar la ambientación adecuada que dará lugar a una mejor inmersión en la experiencia. Y en videojuegos, quizás el medio en el que el usuario más participa, una buena ambientación es un factor clave y a su vez también lo serán los elementos que conforman esa ambientación, entre ellos, el sonido.

Made in Japan

¿Pero qué significa eso de generar una ambientación adecuada en los videojuegos? Podríamos decir que una música acertada puede lograr acompañar al jugador en su experiencia, por ejemplo haciendo uso de melodías suaves en los momentos de exploración para luego acentuarse con mayor fuerza durante las partes peligrosas. Fueron los japoneses (¿raro, no?) quienes empezaron a aplicar esta fórmula en videojuegos.

Koji Kondo, un compositor célebre por haber creado la música de juegos como Devil World, Pilotwings... –ah, cierto, y también Super Mario Bros., The Legend of Zelda y Starfox– fue contratado por Nintendo entre 1983 y 1984. Para Super Mario Bros. (1985) el objetivo era crear pequeñas secuencias sonoras usando los primitivos cinco canales (o sea, cinco instrumentos) que poseía la NES con la idea de que estas secuencias pudieran repetirse en el fondo (lo que se llama "loop") sin que cansaran o aburrieran al jugador.

En Super Mario Bros. sonaba una melodía alegre y latina mientras nuestro plomero se movía bajo la luz del día, no generaba distracción alguna. Al caer en la cueva, Kondo compuso otra secuencia en la que predominaban los sonidos graves con melodías más oscuras, indicando que esa zona del juego representaba un mayor peligro. Encontramos en Super Mario Bros. y en el trabajo de Koji Kondo un simple y claro ejemplo del sonido ayudando a generar ambientación en un videojuego.

De la misma generación de Kond   es Nobuo Uematsu, contratado por Square Co. en 1985. Se encargó de componer la banda sonora para el título que salvó a la compañía del quiebre en 1987: Final Fantasy. Uematsu planteó una innovación en lo referido a la música en videojuegos: la idea de componer una pieza musical distinta para cada protagonista. ¿Qué significaba esto? Que en Final Fantasy la música era directamente parte de los personajes y ya no solamente algo que daba soporte de fondo, uno podía reconocer qué personaje iba a aparecer en escena por la música que empezaba a sonar.

Los efectos sonoros predominan sobre la música en ciertos casos, por ejemplo en los juegos de terror donde se hace gran uso del sonido (y del silencio) para transmitirle diversas sensaciones al jugador. La saga Resident Evil tuvo siempre un sonido formidable gracias al trabajo de Masami Ueda. El caminar por Raccoon City se hacía peligroso no sólo por su estética sino también


El plomero más famoso aventurándose en la cueva, junto a esa musiquita que nos quedaría grabada en el cerebro por siempre.

por lo que se escuchaba en sus rincones. A su vez, uno de los maestros japoneses en el tema, Akira Yamaoka (Silent Hill), nos demostraba cómo un sonido y una música retorcidamente trabajada podían transmitir a la perfección la angustia, la desesperación o la melancolía de nuestro protagonista.

Fuera de Japón pero dentro del género terror/suspenso, fichines como la saga Penumbra y el reciente Amnesia: The Dark Descent hacen un uso brillante del apartado sonoro. Los tipos de Frictional Games se las arreglaron para que sólo el sonido cause cambios de pañales constantes. Call of Cthulhu es otro muy buen ejemplo en este sentido.

El otro lado

En Occidente abundan los FPS (First Person Shooters). En este tipo de juegos, la música cumple un papel de soporte mientras que los efectos de sonido son el elemento clave. Se busca recrear de la manera más realista posible el disparo de un rifle, el estallido de un vidrio, la flatulencia de un marine del espacio, etc. Esto no significa que no se le preste atención a la música, después de todo títulos tan diversos como Deus Ex, Medal of Honor e incluso Mirror's Edge brillan en este punto.

Musicalmente, por lo general se sigue la estructura japonesa: las melodías se potencian durante los momentos de acción y bajan su intensidad cuando éstos terminan. Sin embargo, en los FPS la música no realiza tanto la función de acompañar al jugador como sí se da en otros juegos, como las aventuras gráficas (AG) o los RTS (Real Time Strategy).

LucasArts es una empresa estrella en cuanto a sonido. Con un acercamiento más de cine hollywoodense, títulos como The Dig, The Curse of Monkey Island o Grim Fandango llevan una banda sonora original de altísima calidad y no es casual que muchas de esas composiciones sean recordadas hoy por millones. Es evidente que en un género más bien pausado en cuanto a la acción (AGs) se necesite de una música acertada.

Al igual que en las AGs, las melodías en los RTS deben ser amenas ya que van a acompañar al jugador durante toda la partida. Noten cómo en los RTS no se cumple la norma japonesa: la música no se ve afectada por la acción ya que suelen ser tracks que se reproducen como si fuera un CD de audio. Los títulos de Blizzard son un claro ejemplo de esto. ¿Acaso se les ocurre algún juego de esta empresa en el que no se destaque su música? Warcraft, StarCraft, Diablo: todas sagas con bandas sonoras increíbles. Cada región en un juego como WOW tiene su música característica, que encaja a la perfección con el paisaje. El equipo de sonido de Blizzard (Matt Uelmen, Glenn Stafford y Jason Hayes) es letal.

Epílogo

Vimos que la música puede funcionar de diversas formas: como parte misma de algún personaje (Final Fantasy), generando tensión cuando el peligro se aproxima (Super Mario Bros., Mirror's Edge), acompañando al jugador mientras construye una base (StarCraft, Age of Empires) o buscando transmitir lo que siente el protagonista (Silent Hill). Incluso la ausencia de música puede originar una mayor inmersión en el contexto del juego (Shadow of The Colossus).

El sonido en un fichín es fundamental, tanto que puede cambiar totalmente el valor de un juego y el valor de la experiencia al jugarlo. Y es eso lo más importante cuando cada madrugada nos proponemos salvar al mundo: la experiencia que vivimos durante esa misión. [i]

Diez Años de Shenmue

Un breve recuerdo sobre uno de los juegos clave de la década pasada

Textos: Juan José "Asrafil" Stanizzo

El 9 de noviembre del año 2000 se asomaba en Occidente, para la Dreamcast, el juego que hoy nos convoca. Un fichín que algunos adoran. Otros ni siquiera saben de su existencia y otros lo jugaron pero ya ni lo recuerdan. Nosotros nos consideramos en el primer grupo, aquel que vio en Shenmue algo magnífico y revolucionario. ¿Qué fue lo que hizo para ser visto así? Por empezar, su creador, Yu Suzuki, no quiso hacer algo clásico sino que prefirió recorrer caminos no frecuentados en la industria de los videojuegos.

UNO DE LOS PILARES en los que se basó para construir su base de seguidores fue, sin dudas, la historia. Esta nos cuenta una trama de venganza que comienza con un asesinato. Así de simple, pero a medida que jugamos vamos descubriendo más misterios y algunos más complejos como, por ejemplo, los espejos que busca el villano. Pero el guión no estaría completo sin los personajes con su rutina y personalidad propias, que los hace más o menos queribles y consiguen un juego memorable. El mundo virtual que se nos presenta sigue funcionando más allá de nosotros, hace que se sienta más vivo y real. Todo esto contenido en una ciudad con clima variable —algo novedoso para la época—y que se adornaba acorde a la Navidad, por ejemplo.

Obviamente, Shenmue tiene algunos ases bajo la manga aparte de la historia. Para Suzuki, la música era algo tan importante y básico como el gameplay, y esto se puede notar al jugar. No es fácil describir lo bien que el sonido acompaña las imágenes que vemos en pantalla, todo funciona en perfecta armonía. Existen momentos en los que la música capta toda nuestra atención y otros en los cuales se encuentra de fondo, susurrando. Pero siempre siendo algo fundamental a la experiencia, haciéndola más rica y completa.

El gameplay de Shenmue es una mezcla que incluye combate, investigación, diálogo y QTEs (Quick Time Events). Todas estas cosas por su cuenta no son lo suficientemente fuertes pero la forma en que fueron conjugadas hace que funcionen a la perfección. Todos los elementos forman un todo sin perder identidad.

Tal vez se sigan preguntando ¿por qué fue tan genial? Por empezar, podríamos decir que impactó a muchos con sus gráficos, algo que la gran mayoría de los reviewers estuvo de acuerdo. Pero luego al ir adentrándose más y más en el juego, terminabas absorbido. La clave para lograr esto y dejarte anonadado es armonía. Esa palabra que ya habíamos mencionado como fundamental. Todo se encuentra perfectamente balanceado, todos los aspectos y cosas en el juego están relacionados y se complementan entre sí. Es por esto que se puede comprender la causa de muchas críticas aludiendo a que tenía algunos aspectos no tan desarrollados. La verdad es que si algo hubiese sido diferente, el balance del que hablamos no existiría. Antes de terminar es importante que quede claro que Shenmue no está libre de fallas, tiene ciertos problemas menores como todo juego, pero la perfección que vemos viene de esa armonía que posee, ese balance de cada pequeño detalle. [i]



Lo que nos dejó el 2010

La tecnología según Gene Roddenberry

Textos: Pablo N. "Pablitus" Salaberri

EL 2010 FUE UN AÑO MOVIDITO. Entre el mundial de fútbol, los festejos del Bicentenario y esas cosas, nos hemos pasado más horas de las habituales frente a la TV. Las cadenas de electrodomésticos estuvieron muy felices vendiendo LCD's en 50 cuotas para que todos veamos a Messi metiendo goles en alta definición... lástima que Messi no la metió ni en joda (pero al menos vimos en alta definición cómo le sacaba astillas a todos los palos que reventó a pelotazos). Y ahora con películas en 3D, nuestro TV LCD Full HD ya se convirtió en una carreta inservible para ver estas películas porque no soporta la nueva tecnología... y después se quejan de los fabricantes de procesadores y VGA.

Hablando de fabricantes de procesadores, si antes había una carrera por ver quién era más rápido en términos de MHz, ahora la posta pasa por quién integra más CPU's dentro de una pastilla de silicio. Es por eso que tanto AMD como Intel nos ofrecen seis núcleos de puro poder, aunque el Phenom II x6 es mucho más barato que un Core i7 980x, lo cual acercó el multithreading a las masas. Gracias, AMD.

Y los fabricantes de placas de video están como loooocos peleando para ver quién la tiene más grande. NVIDIA, que se había atrasado con su serie GTX400 dejándole seis meses de ventaja a AMD/ATI con la serie 5000, de golpe pisó el acelerador y con medio año de diferencia lanzó la serie GTX500. AMD no se durmió y lanzó la serie 6000 que, por ahora, sólo tiene dos exponentes de rendimiento medio (6870 y 6850) pero estamos esperando la serie 6900 que dicen que va a hacer destrozos. Todo sea porque los jugadores sean felices.

Otro protagonista del año es el iPad. Franco Rivero en este Libro de Oro lo puso en el Top 1 de los gadgets del año y con razón, 4 millones de unidades vendidas en 8 meses, un producto que todos queremos, un escuadrón de aplicaciones nuevas de alta definición que aprovechan la pantalla agrandada pero sin perder compatibilidad con las aplicaciones hechas para iPhone y un nuevo paradigma (las Tablet PC) al que todos quieren subirse sin excepción. Samsung ya lanzó su Galaxy Tab con Android 2.2 (aunque google insiste que Android no es para Tablets) y vendió 600.000 unidades en 3 meses pero Dell, HP, Lenovo, Blackberry y otros de menos renombre ya anunciaron sus modelos con diferentes sistemas operativos.

También fue un año en donde Windows 7 se convirtió en el nuevo estándar para la comunidad gamer, principalmente por su soporte para DirectX 11 y títulos como Metro 2033 que aprovechan al máximo las nuevas características de la API más moderna de Microsoft. [i]

Predicciones 2011

Tiene mucho más para entregarnos. Apple lanzará el iPad 2 con cámara para poder hacer videoconferencia, Google el Chrome OS y Microsoft hará fuerza con Windows Phone 7, todos apostando a las tablets.

Los smartphones irán abarcando como un pulpo todo el mercado, fagocitándose a los celulares que no sean capaces de brindar las características top. Y tendremos varias opciones de sistema operativo gracias a iOS, Android 3.0, Windows Phone 7 y Symbian^3, la bala de plata de Nokia.

En el mundo PC, Intel lanzará el Sandy Bridge que reemplazará a los Core i5/i7 actuales, pero AMD no se quedará atrás y apostará a Bulldozer. AMD y NVIDIA seguirán sacándose los ojos en la arena de las GPU; veremos una expansión de productos de la serie 6000 y la serie 500, respectivamente. Quizás también una nueva arquitectura.

Seguramente 2011 será el año de los discos SSD, conforme sigan bajando de precio.

Y finalizando, el 3D en la TV llegó para quedarse y seguramente veremos televisores cada vez más económicos y mayor cantidad de títulos en 3D a medida que el Blu-ray baje de precio. [i]

Los gadgets más importantes de 2010

Analizamos los dispositivos más importantes del año

Textos: Franco Rivero @francorivero

Un geek hecho y derecho sabe que la vida no es fácil. Todos los meses debemos soportar un mercado inundado de chiches y dispositivos que parecen salidos de una película de ciencia-ficción y nosotros, con nuestros bolsillos llenos de polvo, lo único que podemos hacer es mirar de reojo todas las novedades más importantes que los señores del norte ya están disfrutando. Es por eso, y como buenos irrompibles, con la frente en alto y aún muy esperanzados en comprar algunas de estas delicias Tech, elegimos los gadgets más importantes de este 2010.



¿Este no es el coso que usan en Star Trek?

1 APPLE IPAD: Hablar del iPad es hablar de revolución. En general los usuarios Tech tienen opiniones divididas acerca de este dispositivo, y seguramente alguno pondrá el grito en el cielo con nuestra selección para ocupar el primer puesto. Pero algo es innegable, Apple sabe cuándo sorprendernos, y lo más importante es que conoce nuestros puntos débiles, tanto así que crear una necesidad en el mercado que antes no existía y vender millones de unidades de un producto, al menos es para reconocerlo. Resulta que cuando utilicé por primera vez el dispositivo ya quería comprarme uno, sin saber realmente para qué lo utilizaría. Ese poder de seducción es increíble.

La tablet más famosa del momento cuenta con una pantalla de 10", y el reconocido sistema operativo portátil de Apple, que no es otra cosa que un Mac OSX adaptado. Dentro de la tableta encontramos un procesador A4, la nueva estrella técnica de la empresa que sirve para potenciar las miles de aplicaciones que encontramos en el App Store.

El iPad se ofrece en diversas versiones con diferentes alternativas de conectividad y espacio de almacenamiento en memoria. Aquí está demasiado cara como para darnos el gustito ($3400 el modelo Wi-Fi con 16 GB de memoria Flash, $5500 el de 64GB con modem 3G incluido).

2 GOOGLE TV: ¿Un software en una selección de gadgets? Sí y no. Sí porque es un hecho, Google TV es un software y no porque nos referimos a toda una gama de televisores y sintonizadores que están a punto de inundar el mercado de consumo. No hay rubro en el mercado tecnológico en el que Google no esté involucrado. Luego de sumergirse en el mercado portátil con su sistema operativo Android, en mayo de 2010 el gigante de las búsquedas presentó su Google TV, valiéndose nuevamente de su sistema operativo móvil para potenciar dicha plataforma.

La idea es fusionar de manera total la comodidad de nuestra TV con todas las opciones ofrecidas por la Web, creando un nuevo universo de contenidos para reproducir y disfrutar. El acceso a Google TV se puede realizar de diversas formas: Desde nuestra PC podremos utilizarlo ingresando a http://www.google.com/tv/, mediante un Set Top o sintonizador externo que se conecta a nuestro TV, el cual cuenta con salida HDMI y conectividad Wi-Fi, pudiendo reemplazar su control remoto por un equipo móvil con Android para accederlo. Por último, muchos televisores de nueva generación ya incluyen de manera integrada el software de conectividad de Google TV. Los primeros dispositivos en salir al mercado fueron de la serie Bravia de Sony.

La experiencia de Google TV va más allá de la posibilidad de reproducir contenido online, y también permite disfrutar de aplicaciones Android en nuestro TV y por supuesto acceder a los diferentes servicios Google sin movernos del sillón. Sin dudas una experiencia que a futuro promete mucho.

3 LA 3D TV: Uno de los sucesos más importantes en la experiencia cinematográfica fue la llegada de los cines en 3D digital. Esta estrategia logró captar también la atención de los clientes fanáticos del cine que ya tienen su LCD/LED en 3D para disfrutar en sus salas de estar. Muchas han sido las empresas que se subieron al tren de las tres dimensiones con un solo objetivo, brindar una nueva sensación de inmersión a sus clientes. Panasonic, Samsung, Philips y Sony ya tienen las gafas disponibles y toda su línea de televisores de alta gama para disfrutar de una nueva dimensión directamente en la comodidad de nuestro hogar.



4 NINTENDO 3DS: Si hay algo que podemos elogiarle a Nintendo es la gran capacidad de renovar el mercado de consumo gamer a lo largo de la historia. Lo hizo de nuevo con la Wii, y lo vuelve a hacer con esta nueva versión de su consola portátil. La idea de Nintendo es clave: no perder mercado ante "las nuevas propuestas" como el ascendente iPhone y el iPad, destinados a convertirse en las nuevas plataformas del divertimento. Así nace la primera consola en ofrecer una experiencia 3D en la palma de la mano. La Nintendo 3DS ofrece una experiencia 3D sin anteojos especiales para toda la familia, como nos tiene acostumbrado la empresa nipona. Su fecha de lanzamiento está fechada para el primer trimestre del año que viene, pero consideramos que este cuarto puesto es algo meritorio para un dispositivo que sumergirá al gamer en el universo de las tres dimensiones.



5 AMAZON KINDLE: Sin dudas, el lector de libros más famoso del mercado es el Kindle de Amazon, y esta reputación está más que justificada. Resulta que el dispositivo de esta gran tienda virtual fue uno de los primeros en estar a la venta, sentando de alguna manera las bases y los estándares para que otros fabricantes "imitaran" su producto.

Para la adquisición de libros y otro tipo de contenidos, Amazon ofrece un servicio llamado Whispernet, en donde se conectan sus e-readers de manera inalámbrica, y de donde se puede adquirir material de lectura; además soporta de manera nativa el famoso formato PDF y brinda acceso libre a la Wikipedia.

Si hablamos de los diversos modelos, actualmente encontramos el Kindle 2, que posee una pantalla de tinta electrónica de 800x600, ofreciendo ocho niveles en escala de grises. También podemos encontrar una versión extendida con una pantalla más amplia llamada Kindle DX y que actualmente está disponible en la región. La versión DX cuenta con una gran pantalla de 9,7", y un espacio para almacenar más de 3500 libros.



6 SAMSUNG GALAXY S: Android está haciendo furor y Samsung no quiere perderse una porción de este ascendente mercado. Hace unos meses la empresa anunció su distanciamiento de Symbian, diciendo que no lo incluiría en sus nuevos celulares, centrando su desarrollo en móviles potenciados por el sistema operativo de Google. El Galaxy S es un buen ejemplo de esta estrategia.

El celular en cuestión es importante por una buena razón, se lo llama "el mejor Android" disponible en el mercado, ¿Por qué? Sus características técnicas y su selección de software incluido hacen que no pensemos demasiado a la hora de hacernos con un Android. Para comenzar, diremos que su pantalla Súper AMOLED es enorme: 4" hacen que utilizar aplicaciones sea una experiencia increíble. El Galaxy S incluye un procesador de 1 GB y una correcta cámara de 5MP que toma buenas capturas pero que, por alguna extraña razón, no incluye flash. La selección de software que trae de forma nativa es excelente. Encontramos el famoso programa de realidad aumentada Layar y también el sistema Swipe, que permite escribir textos con sólo deslizar un dedo bosquejando palabras.

En conclusión, el Galaxy S es uno de los mejores celulares del mercado actual y la mejor opción si queremos un celular Android.



7 KINECT XBOX 360: Cuando incluimos la Nintendo 3DS, hablamos de "nuevas experiencias". Eso es justamente lo que ofrece Kinect. Consideramos esta propuesta más revolucionaria que la experiencia ofrecida por el nuevo mando para PlayStation 3 –Move– y el porqué es bastante simple. A diferencia de Sony, Microsoft apostó a un proyecto más ambicioso en lugar de simplemente copiar y mejorar lo ofrecido por la Wii. De este modo nació un sistema de detección de movimientos que nos hace prescindir completamente de controles físicos y los gamepads. Kinect posee incluye una cámara, un sensor de profundidad y un micrófono para llevar nuestros juegos a una nueva dimensión. Funciona muy bien y es, evidentemente, el futuro de todas las consolas e incluso de los electrodomésticos.

8 MICROSOFT ZUNE HD: Que no haya un reproductor portátil en nuestra selección sería un verdadero sacrilegio. Luego de mucho pensarlo y debatir entre las ofertas de la serie iPod, nos decantamos por la nueva versión del reproductor de Microsoft. Básicamente porque nos encanta la interfaz de usuario y las posibilidades ofrecidas por el nuevo sistema operativo móvil Windows Phone 7, el cual luce a la altura de los mejores sistemas del mercado portátil. Además, el Zune HD brinda la posibilidad de reproducir contenido en alta definición (720p), conectarlo a un televisor para disfrutar de una película en un televisor LCD/LED, navegar en Internet vía Wi-Fi e incluye una maravilla técnica: El Tegra de NVIDIA, que abre el abanico a nuevas posibilidades portátiles como una exquisita gama de juegos de alta calidad y toda clase de aplicaciones. [i]

Derecho a jugar

La gran deuda del Bicentenario

Textos: Dario "c1rio" Ciubotariu

Mientras el Estado no provea a la población de una PC Gamer por hogar, deberemos seguir sudando dólares para poder alcanzarla. ¡Lo que sigue es una guía para armar una PC Gamer y no morir en el intento!

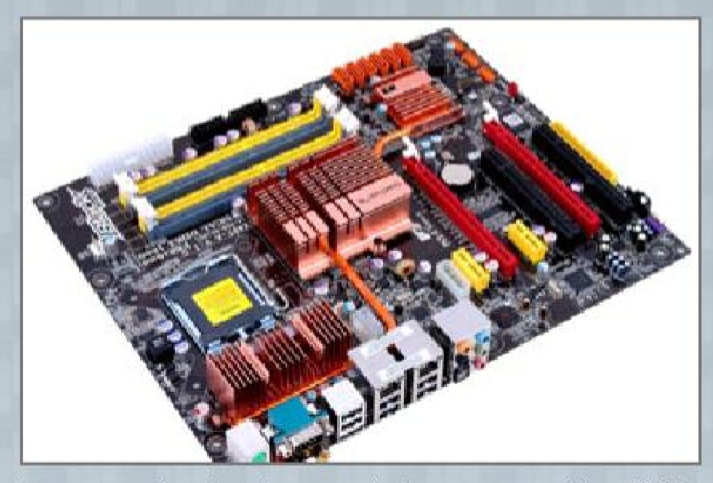
Motherboard

ALGUNOS PIENSAN que es como una toma eléctrica donde se conectan todos los componentes importantes. En realidad, estamos ante el componente más importante de todos. La estabilidad del sistema depende en gran parte del mother y es muchas veces el que define cuánto tiempo va a durar nuestra carreta electrónica. Existen varias marcas en el mercado que ofrecen buena calidad y diferentes prestaciones, lo que resume la decisión a la variable de precio/calidad. Las más conocidas son ASUS, Gigabyte, ECS, MSI e Intel. Lo importante a la hora de elegir un modelo –sin importar de cuál marca sea– es que cuente con soporte para la mayor cantidad de tecnologías actuales, aunque también se debe definir cuáles de estas tecnologías vamos a aprovechar realmente. Ej.: Un mother con cuatro puertos para video para una PC Gamer de gama media no tiene sentido.



Procesador

Si el mother es el alma, el procesador es el cerebro de nuestra PC. La madre de las batallas, y seguramente todos saben de qué hablamos. ¿Intel o AMD? Tenemos un buen consejo para darles. Comprométanse con sus novias, sean fieles a sus amigos y jamás quiebren sus ideales, pero NUNCA se casen con una marca. Todo podría resumirse a una cuestión de presupuesto. Intel ofrece procesadores de gran potencia, pero el precio es bastante más elevado que el de su competidor AMD, quien ofrece soluciones muy potentes por unos cuantos dólares menos que Intel.





Video

Como hablamos de una PC Gamer, necesitamos un corazón. Aunque algunos motherboards traen una especie de marcapaso que nos sirve al principio, tarde o temprano nos vemos obligados al trasplante. Aunque existen sólo dos fabricantes de chips gráficos, tenemos una gran cantidad de fabricantes de placas de video que ensamblan estos chips con el resto de los componentes. Por un lado, ATI ofrece una muy buena relación entre precio y calidad, no solamente en sus modelos de gama baja/media sino también en sus chips de alta gama. NVIDIA, por otro lado, tiene precios algo más elevados, que se justifican en un aumento considera-



ble del rendimiento. Aunque más allá del rendimiento, cada una ofrece características únicas para destacarse de su competidor. ATI ofrece la tecnología Eyefinity, con conectividad de DisplayPort permite que un único GPU soporte hasta seis pantallas independientes conectadas simultáneamente. NVIDIA brinda soporte nativo por hardware para simulación de física, como se puede ver en todo su esplendor en los últimos juegos. Al igual que la guerra entre Intel y AMD, todo se resume al presupuesto con el que contamos para armar la computadora.

Memoria RAM

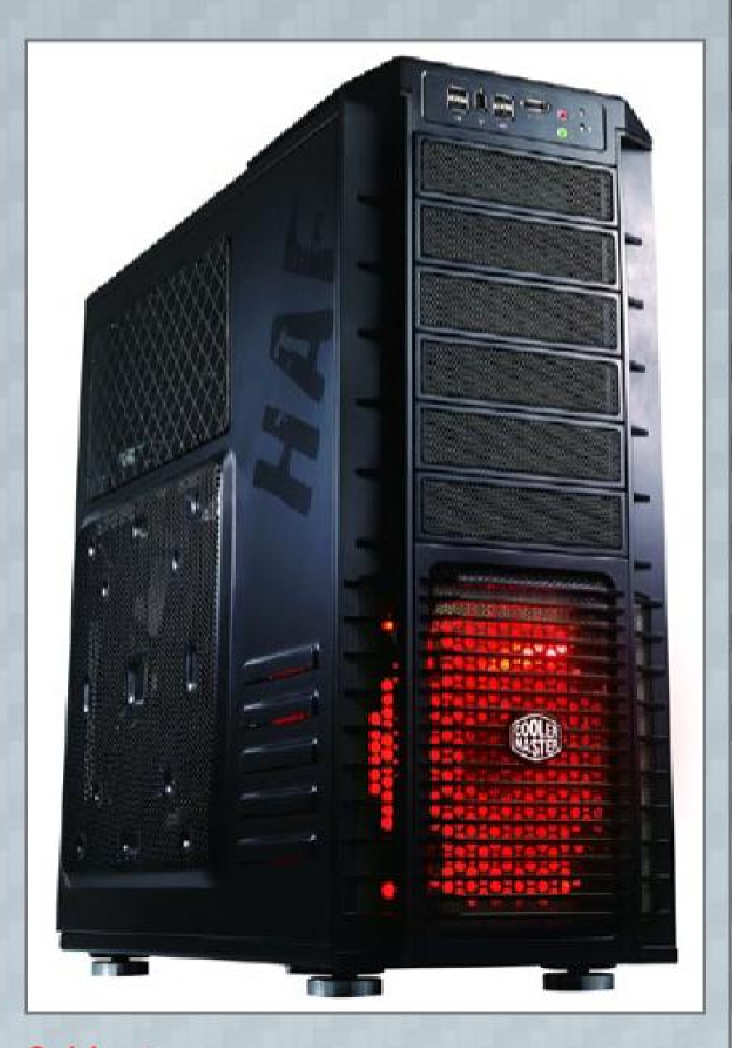
Aunque no es tan crucial como los componentes mencionados, es importante que la memoria RAM sea de buena calidad para evitar latencias en el tiempo de respuesta. Existen marcas que incluso tienen modelos desarrollados especialmente para jugar, como Gskill, OCZ o Kingston. Los precios no varían demasiado, pero sí las especificaciones. Para jugar decentemente, se requiere un mínimo de 4 GB.

Disco Rígido

Para acompañar toda la potencia de nuestro maquinor,



necesitamos que la velocidad de lectura/escritura del disco sea lo más alta posible, a fin de evitar un cuello de botella cuando procesamos mucha información. Cabe destacar que en este guardaremos toda la información que se encuentre en la PC. Recuerden, micos tontos, que la información es lo más importante. También se requiere una buena capacidad, ya que los juegos actuales rondan los 10 GB. Para mejorar la eficiencia del subsistema de disco, también podremos optar por un bello RAID0 que acelerará los tiempos de carga de todo el sistema.



Gabinete

Aunque parezca que este es solo una cuestión de estética, es importante que cumpla con dos requerimientos. El primero es la distribución de los componentes: debe ser adecuado para que no quede todo amontonado, evitando así que las piezas que no generan mucho calor suban su temperatura por estar cerca de otros que sí lo generan. Algo así como los fumadores pasivos. El segundo requerimiento tiene que ver con la ventilación, la que se relaciona con la distribución que mencionamos antes y la cantidad de los coolers (ventiladores) que podemos colocar.

Fuente

¿Qué? ¿La fuente no viene puesta en el gabinete? Como estamos hablando de una PC Gamer, es casi obligatorio invertir en una fuente que pueda correr sin esfuerzo los componentes que elegimos para armarla. Siempre –y recalcamos: siempre– se debe elegir una fuente que esté por encima de los requisitos de consu-

AMD

Mother	Gigabyte GA-880GM-UD2H	USD 116,00
Procesador	AMD Athlon II x425 x3 1,5mb	USD 90,00
Memoria	Kingston DDR3 2gb 1333mhz	USD 50,00
Disco	WD Caviar Blue 320gb 16mb SATA2	USD 50,00
Gabinete	DS1-4234 (Fuente 600w)	USD 80,00
Optico	Grabadora Lite-On DVD-R/-RW/CD/CD-R 22x	USD 20,00
	BAJA	**USD 406,00**

Mother	Gigabyte GA-880GM-UD2H	USD 116,00
Procesador	AMD PHenom II x955x4 8mb	USD 185,00
Memoria	Gskill Ripjaws DDR3 4gb 1333mhz (Dual Channel)	USD 135,00
Video	ATI Radeon HD5670 1gb DDR5	USD 160,00
Disco	WD Caviar Black 500gb 32mb SATA2	USD 87,00
Gabinete	Thermaltake V3 (VI80001W2Z)	USD 70,00
Fuente	Saikano Mass 500w	USD 60,00
Optico	Grabadora Lite-On DVD-R/-RW/CD/CD-R 22x	USD 20,00
	MEDIA	**USD 833,00**

Mother	Gigabyte GA-880GM-UD2H	USD 116,00
Procesador	AMD Phenom II 1055T x6 9mb	USD 230,00
Memoria	Gskill Ripjaws DDR3 6gb 1600mhz (Tri-Channel)	USD 244,00
Video	EVGA GTX 460 (Fermi) Superclocked EE 1GB DDR5	USD 365,00
Disco	WD Caviar Black 500gb 64mb SATA3 (x2)	USD 150,00
Gabinete	Thermaltake V9 (VJ400G1N2Z) Black Edition	USD 147,00
Fuente	Cooler Master GX 750W	USD 215,00
Optico	Grabadora Lite-On DVD-R/-RW/CD/CD-R 22x	USD 20,00
	ALTA	**USD 1.487,00**

Intel

Mother	Gigabyte GA-G41MT-ES2L	USD 84,00
Procesador	Intel Core 2 Duo E7500 3mb	USD 125,00
Memoria	Kingston DDR3 2gb 1333mhz	USD 50,00
Disco	WD Caviar Blue 320gb 16mb SATA2	USD 50,00
Gabinete	DS1-4234 (Fuente 600w)	USD 80,00
Optico	Grabadora Lite-On DVD-R/-RW/CD/CD-R 22x	USD 20,00
	BAJA	**USD 409,00**

Mother	ASUS P7H55D-M EVO	USD 155,00
Procesador	Intel Core I5 650 x4 8mb	USD 225,00
Memoria	Gskill Ripjaws DDR3 4gb 1333mhz (Dual Channel)	USD 135,00
Video	ATI Radeon HD5670 1gb DDR5	USD 160,00
Disco	WD Caviar Black 500gb 32mb SATA2	USD 87,00
Gabinete	Thermaltake V3 (VI80001W2Z)	USD 70,00
Fuente	Saikano Mass 500w	USD 60,00
Optico	Grabadora Lite-On DVD-R/-RW/CD/CD-R 22x	USD 20,00
	MEDIA	**USD 912,00**

Mother	Gigabyte GA-X58A-UD3R	USD 329,00
Procesador	Intel Core I7 930 x4 8mb	USD 345,00
Memoria	Gskill Ripjaws DDR3 6gb 1600mhz (Tri-Channel)	USD 244,00
Video	EVGA GTX 460 (Fermi) Superclocked EE 1GB DDR5	USD 365,00
Disco	WD Caviar Black 500gb 64mb SATA3 (x2)	USD 150,00
Gabinete	Thermaltake V9 (VJ400G1N2Z) Black Edition	USD 147,00
Fuente	Cooler Master GX 750W	USD 215,00
Optico	Grabadora Lite-On DVD-R/-RW/CD/CD-R 22x	USD 20,00
	ALTA	**USD 1.815,00**

mo que indican los fabricantes de las diferentes piezas de hardware que compramos, ya que si nos quedamos cortos, en el mejor de los casos nos durará unos pocos meses y para colmo puede "llevarse puesto" alguno de nuestros preciados componentes.



Placa de Sonido

Todos los motherboards actuales cuentan con placas de sonido integradas de muy buena calidad. Sin embargo, hay problemas de compatibilidad con ciertos juegos y se genera latencia. En el caso de invertir en una tarjeta de sonido, siempre es conveniente ir a lo seguro como las Sound Blaster de Creative, que cuentan con modelos exclusivos para los adictos al fichín.

Teclado, Mouse y Auriculares

Este es un aspecto muy personal. Tiene que ver con los gustos de cada jugador y no afectan el rendimiento del juego –aunque síi del jugador– por lo cual no vamos a detallar demasiado. [N. de Ed.: ¡Eviten los teclados negros sin iluminación interna! El 90% de los errores de corrección de este Libro tienen ese origen.]

Unidad óptica

Por el momento no existen juegos para PC en formato Blu-ray, por lo cual no es recomendable invertir en una de estas. Su precio todavía es elevado. Para ver cine en casa, mejor una PS3.

Sistema Operativo

Algunos jugadores continúan usando Windows XP, ya que este consume menos recursos de hardware, lo cual deja más de estos disponibles para ejecutar aplicaciones y juegos. Hay que tener en cuenta que Windows XP sólo soporta hasta DirectX 9, lo cual deja afuera todos los nuevos efectos de partículas y física que están disponibles en los títulos actuales. Windows 7 es un sistema operativo muy estable y permite ejecutar todas las tecnologías DirectX 11.

Caminamos, caminamos y caminamos buscando los mejores precios para nuestras nuevas carretas. Como cada quien tiene su presupuesto, definimos PC de baja, media y alta gama con procesadores de Intel y de AMD. Algunos precios pueden cambiar porque la tecnología avanza y los precios disminuyen, aunque también a veces los precios suben, especialmente a fin de año. [i]

El Mikonomicon
[IRROMPIBLES] 2010

PASARON MUCHOS AÑOS, doce, creo, desde ese día que vi la primera Xtreme PC en un kiosco de Colón y Alsina, justo antes de subirme al micro que me llevaba cada noche de vuelta a La Plata. Por entonces yo trabajaba hundido entre montañas de expedientes.

Cuando descubrí la tapa de Jedi Knight, sacrifiqué el micro para darme tiempo de revisar cómo era. No tardé en comprarla. Me la devoré en el viaje, leyendo a media luz, mientras la oscuridad del Camino Centenario –faltaban años todavía para que existiera la Autopista– nos tragaba como un lento y pesado wormhole. Qué feliz estaba. La revista me ponía en las manos una de mis grandes pasiones: los juegos, que sólo podía disfrutar esporádicamente. Jugaba, pero casi a escondidas, como quien no quiere la cosa, porque me avergonzaba que un tipo grande, al final de sus 20, todavía perdiera el tiempo fichineando.

Fichineando. Por entonces, tampoco le decíamos así.

En días subsiguientes la cabeza me daba vueltas. ¿Por qué avergonzarme de lo que era? Porque yo era eso. Si me había enamorado de las computadoras en tiempos de Clive Sinclair, se debía a mi pasión casi obsesiva por los juegos. Los estudiaba, los pensaba. A veces, me dedicaba a eso más que a jugarlos. Leía todo lo que podía, en esas épocas en las que Internet era casi un secreto. Qué diablos. ¡Esos tipos de XPC lo estaban haciendo! Escribí una carta al correo de lectores, donde les decía que al fin había descubierto una revista "seria" de juegos.

El resto es historia conocida. El querido Martin Varsano me invitó a escribir y ya no paré. Al igual que el día que en Axxón me publicaron un cuento, cuando vi mi primera review en las páginas de la revista los ojos se me llenaron de lágrimas. Qué sé yo, esas cosas que a uno lo emocionan. Fui muy feliz, no tengo palabras exactas para expresarlo. De repente mi vida se sentía diferente, la oficina me quedaba chica, los cielos se abrían para que volara a un destino mejor. Tenía que hacer lo que yo sentía que me hace feliz.

Escribí regularmente para XPC, fui a almorzar con el staff, sugerí contenidos, personajes. A los lectores les gustaba. Un día me propusieron ser el jefe de redacción de la editorial, y abandoné la oficina. En la redacción de PowerPlay puse mi vida. Llegaba a las 7 de la matina (y eso que venía desde La Plata) y me volvía a las 9 o 10 de la noche. Era un trabajo abrumador pero yo sabía que no podía aflojar. Sentía que miles de argentinos necesitaban descubrir las cosas que a mí me hacían tanto bien, como la literatura, la ciencia-ficción, el terror, los juegos. Tejía todo eso y le daba la forma de una revista, pero en realidad era un mensaje.

Fui parte de un gran equipo. ¡Cómo laburábamos! Siento que lo logré, que hice mi obra chiquitita, pero, para muchos, importante. Sé, porque algunos me lo dijeron explícitamente, que gracias a XPC son ingenieros, programadores, artistas, periodistas, incluso músicos. Eso vale mucho para mí. Cierta vez le dije a Martin: "Gracias a vos mi vida cambió". Un día me lo dijeron a mí, y no se pueden imaginar la emoción que se siente.

Y por eso me puse con este Mikonomicon cuando me lo pidieron. Para mí es una forma de agradecer, porque sin ustedes yo sería otro.

Es quizás también una forma de continuar esa tarea silenciosa. Tal vez este Libro llegue a las manos de alguien que lo necesite. No por lo que diga sobre juegos, no por sus preciosas reviews y notas hechas con tanto esmero por todos ustedes, sino por lo que grita detrás de escena, donde está el alma de esta pasión por informar, por alegrar, por ponerle un tinte de significancia a lo que somos. [i]

Dan



Lo que nos trajo el futuro

El Lado Bizarro 10 años después

Textos: Santiago "Oso" Videla

PARECE MENTIRA que hace un tiempito nada más todos vivíamos en un paraíso que casi se sentía como parte del primer mundo y mientras un viejito muy simpático no paraba de darnos buenas noticias desde su hermosa casita rosada. De repente, nos despertamos y la magia se había ido volando en helicóptero junto con otras tantas cosas.

Pero bueno, como dice Morfeo: "bienvenidos al mundo real" y en este mundo real en el que la Matrix está llena de bugs y los parches muchas veces empeoran las cosas, los cambios no tardaron en empezar a hacerse notar y muy especialmente en nuestro querido mundo fichinero.

Y a tal punto fueron cambiando las cosas, que si el rinconcito de lo bizarro que supo reunirnos mes a mes en la vieja XPC siguiera existiendo, haría falta una revista del tamaño de la guía telefónica para reflejar apenas una pequeña porción del cacor con el que la industria nos bombardea día a día. En fin, lo cierto es que el viejo Lado Bizarro nunca dejó de existir sino que cobró vida propia y hoy por hoy nos acompaña de una u otra forma... ¿o acaso pensaron que zafar iba a ser tan fácil?

Así es como de las glorias del pasado, como la legendaria Dreamcast con la que supimos derramar baldes de sangre después de cada día de laburo, pasamos a asombrarnos cuando Bill nos abrió las puertas del mundo "next gen" con su nueva y explosiva cajita X que aún nos sigue alegrando las tardes y dándole trabajo a tantos servicios técnicos alrededor del mundo. Eso es pensar a lo grande.

Sony, por su lado, aportó su cuota de alegror a la nueva generación con su bonita waflera negra que sin saber lo que era un año bisiesto nos dejó incomunicados durante algunos días.

Y como olvidarme de Nintendo, que metiendo en un envase copado un hardware que ya en su momento era anticuado, nos vendió los espejitos de colores más lindos de su época y todos gritamos ¡wiiiiiiiiiiii! Pero bueno, como dicen por ahí, "no hay mal que por bien no venga" y dejando los tropiezos a un lado, lo que importa es que hoy en día ya no es necesario tener a alguien al lado para darle una buena tunda en un Soul Calibur o en lo que sea.

En lo personal, tampoco he estado al margen de los cambios de esta década ya que he pasado de comentar los games a ser parte de su desarrollo como artista 3D, así que ahora voy a poder torturarlos en forma más directa. En fin, brindemos por 10 años de bizarror ininterrumpidos y si el mundo se termina en el 2012, por lo menos espero que sea en medio de un grosso apocalipsis zombie. [i]

League of Legends

La gloria de la batalla es más gloriosa si es gratis

Textos: Patricio Alan "Trigodon" Knight

No se guíen por la aparente simpleza, por el semi arcaísmo de los gráficos –para los tiempos que corren, claro–. No se desalienten por las primeras arduas batallas, las constantes pero educativas mordidas de polvo. No sean prejuiciosos quejicas. Disfruten de un fichín que los va a obligar a investigar, a visualizar estrategias y equipamiento adecuados, aún en sus horarios de trabajo o cuando deberían estar atendiendo a sus novias, novios, amantes, hijos. Conozcan esta adrenalina gratuita online.

DÍA DE LAN. Alguien nombró a League of Legends (Riot Games, 2009), un fichín online gratuito, que es algo así como el sucesor espiritual de Defense of the Ancients (DotA) –y parecido también en su mecánica al más actual Demigod. El equipo desarrollador de LoL cuenta entre sus filas a parte de los creadores de DotA y gente del riñón de Blizzard (Warcraft III y WOW). Todo esto yo no lo sabía aquel día de LAN.

Sin ganas de experimentar pero llevado por el entusiasmo general, comencé la descarga desde la página oficial. Luego de un rato no muy largo, ya que son aproximadamente unos 750 MB, lo instalamos. Luego se actualizó y empezó a correr.

Cada uno que accede con su cuenta es un invocador que en cada batalla puede elegir entre más de sesenta campeones con diferentes skills (habilidades) y características. Todos con diseños bastante excéntricos y varios bien caricaturescos. Entre ellos hay magos, tanques, otros que hacen daño físico o dan beneficios a sus compañeros de equipo. El objetivo es destruir la base de los enemigos de turno. Se pueden jugar batallas de

CONOCERTE Y CONOCER AL ENEMIGO

En las fabulosas partidas parejas, en las cuales una diferencia importante la marca jugar con gente amiga comunicada con Skype, Xfire o similar, van a sentir que los músculos se tensan. La presión se hace sentir. Se van a olvidar que sus cuchurrumines les estaban hablando por MSN, con las consecuencias lógicas de ese fatal olvido. Pero en esos 45 minutos o una hora que duran en promedio las batallas, nada más importa. Se forma una niebla alrededor de la PC y no queda nada más que la arena, los hechizos y las armas.

Y la victoria o la derrota.

Vito Corleone le dijo a su hijo Michael: "Mantén cerca a tus amigos, pero aún más cerca a tus enemigos". Nunca mejor expresado para este fichín. En LoL entra en juego tanto saber cuáles habilidades tiene tu personaje como las que tienen tus compañeros y enemigos. Eso permite planear estrategias y elegir los ítems que se compran en el mercado que hay en la base. Utilizando un concepto típico del fútbol, el "timing" es fundamental para lograr el éxito. Saber cuándo y contra quién usar determinada skill. Esto es importante, porque las circunstancias cambian el tipo de ataque o defensa.



La troupe [i] cruzando el río, como Moisés y los judíos, pero con más estilo.

chat interno de LoL. También tenemos un carrito de compras para desbloquear los campeones y varias cosas más, que tienen distintos valores de Riot Points (puntos que se compran con dinero) y de Influence Points (que se ganan jugando batallas). En esa interfaz también podemos ver las masteries y runas, que les darán un extra en ciertas características (elijan el campeón que elijan). Las masteries se van consiguiendo de a una a medida que nuestro nivel de invocador crece hasta el máximo, que es 30. Las runas se compran con Riot Points e Influence Points

Lo que queda claro es que quien gasta dinero real para comprar cosas no genera una brecha de calidad con respecto a quien no gasta un centavo. A diferencia de la vida real, en LoL la guita no es problema. ¡Abajo el capitalismo! (espero que Pierru no me golpee).



Se van a pegar unas calenturas padre. Van a golpear el escritorio porque su guerrero musculoso, con una gran armadura y provisto de una enorme lanza carnicera mordió el polvo. ¡¿Cómo puede ser?!, van a gritar. Y lo peor es cuando noten que quien los mató es una momia enana emo que llora con total desconsuelo (literalmente). Sus cabezas van es seguir negando, con los dientes apretados, jurando venganza, mientras los segundos pasan para respawnear, como buen irrompible.

El dulce de la venganza

Llega. Y es muy dulce. Si la victoria no decanta naturalmente, sino que es arrancada de las manos rojas de sangre de sus enemigos, quienes casi destruyen nuestra base, van a joderle el día no solo a ellos, sino también a quienes tengan cerca suyo en las próximas horas, porque van a contarle con lujo de detalle cómo ustedes y su equipo lograron una victoria épica. Claro, pero con frecuencia esa gente a la que les cuentan es gente que le importa un rábano la valentía guerrera desplegada en el campo de batalla, le importa más que vayas a comprar dos planchas de ravioles o que pases a buscar a tu suegra que va a visitarlos después de hacer pilates. Valentía guerrera. Pséh. La vida real del gamer suele parecer un ramillete de avatares ordinarios y rutinarios, en comparación con nuestra gloriosa y múltiple vida virtual. [i]

Operation 7

Tormenta de balas gratis en Latinoamérica

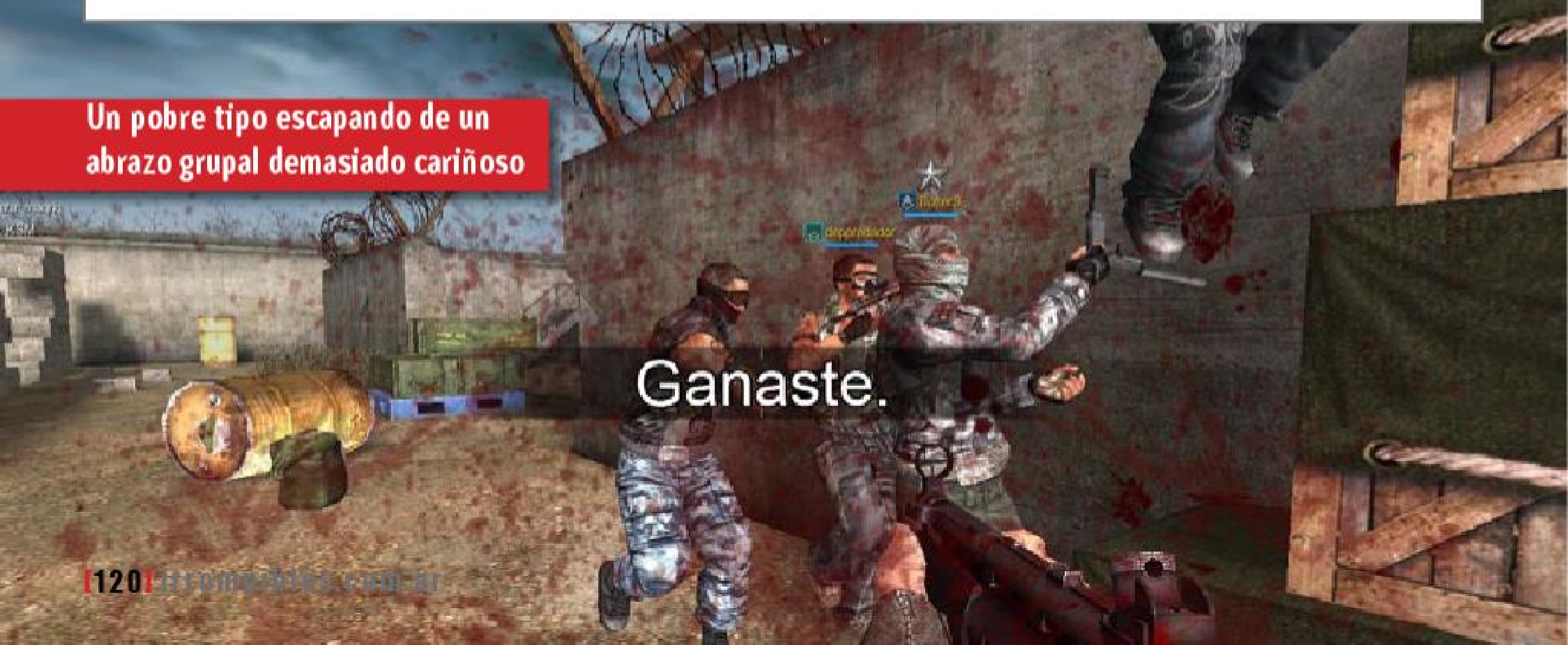
Textos: Manuel «Numa» Lucero

Hay varios ejemplos excelentes de juegos F2P –Free to Play–, algunos, como es el caso de Operation 7, destacan por sobre el resto. Cuando se comenzó a hablar sobre este modelo de negocios, muchos empresarios temblaron ante la palabra gratuito; otros, en cambio, fueron hombres –o visionarios, en todo caso– y decidieron darle una oportunidad. Claro que no solo se vieron sorprendidos por el hecho de obtener unos cuantos morlacos en sus bolsillos, sino también por el apoyo de los consumidores. Pero basta de cháchara, que Dan solo me dio dos míseras páginas para contar las bondades de este hermoso First Person Shooter.

¿Y CON QUÉ NOS ENCONTRAMOS por la módica suma de… $0? Operation 7 es un emprendimiento de Axeso5 (axeso5.com), un portal de juegos variados que ofrece un servicio de una gran calidad –tienen Audition (baile) y Priston (MMORPG). Si bien para fichinear no es necesario poner plata, se pueden obtener beneficios a través de un dinerillo virtual llamado axesocash –que se compra con dinerillo de verdad–, el cual nos permite alargar la vida del producto y ser felices. Para comenzar hay que registrar una cuenta en Axeso5, unos cinco minutos después ya estaremos descargando el instalador que nos permitirá arrasar con nuestros amiguetes –o enemiguetes– de toda Latinoamérica. Previo inicio de sesión ya podemos crear nuestro personaje, elegir nick, saltear el tutorial (como valientes guerreros que somos) y pasar a la acción en uno de los muchos servidores latinoamericanos a nuestra disposición, aunque si gustamos podemos husmear por las opciones de personalización disponibles, que incluyen vestimenta y creación de armas pieza a pieza. A diferencia de la beta que probamos hace un tiempo –y de la cual hicimos una reseña en el sitio– las voces están localizadas a nuestro querido español latino. La verdad, un buen trabajo de producción, aunque algunas frases parezcan sacadas de doblajes latinoamericanos de los años 80.

Un toque de RPG

Si bien de entrada disponemos de un arma básica y otra secundaria, a medida que vamos asesinando a nuestros contrincantes, se gana experiencia y oro para comprar chiches más que interesantes. Estos permiten adquirir nuevas armas, municiones o directamente partes o accesorios para mejorar la querida ametralladora. La mayoría de los cambios que hagamos tendrá una repercusión directa en la jugabilidad, ya que con estos agregados podemos, por ejemplo, aumentar la precisión de un rifle o, por qué no, agregarle un lanzagranadas. Este nivel de personalización ofrece una gran variedad



Un pobre tipo escapando de un abrazo grupal demasiado cariñoso

Operation 7 cuenta con mapas realmente bellos

dentro del campo de batalla, donde encontraremos Pierrus; es decir, campers escondidos como raticas, que nos harán la vida imposible desde la lejanía con su flamante rifle dotado de una hermosa mira, o Mokis; es decir, micos que vienen armados sólo con un cuchillo a una pelea de ametralladoras y como resultado caen como patitos de feria.

Escenarios propicios para la guerra

¿Qué sería de todos esos imprudentes micos pululando con ametralladoras si no tuvieran por donde pulular? Para eso, disponemos de gran variedad de mapas, de tamaños diversos, ambientados en interiores, como por ejemplo un hangar repleto de cajas y contenedores, detrás de los cuales podremos cubrirnos de la metralla enemiga; otros escenarios son mucho más grandes, con exteriores e interiores, para corretear como comadrejas, incluso por los tejados de las edificaciones en algunos niveles. También hay túneles, puentes, desiertos y otros ambientes. Algunos mapas no tienen tanto detalle como otros, pero cumplen.

El jugador dispone de los movimientos básicos de la mayoría de los FPS. Existe la posibilidad de apuntar con precisión usando el botón secundario del ratón, agacharse, saltar, correr, asomarse, y también se les puede dar un golpe de culata a los enemigos cercanos. Hay una barra de resistencia, al igual que en juegos como Battlefield 2 y otros del género, la cual se va vaciando a medida que nuestro personaje virtual se cansa, y al parecer la velocidad depende mucho del peso de nuestro equipamiento. Esto es algo a tener en cuenta al comprar mejoras. Cada parte del fusil tiene su peso y cada granada suma. Otra de las premisas del juego es hacer uso de los headshots, vitales para sobrevivir, ya que necesitamos vaciar un cargador en el torso del enemigo para que muerda el piso; mientras que un solo disparo certero en el cráneo hará el trabajo perfectamente.

Sangre derramada por doquier

En cuanto a la parte gráfica, vemos unos cuantos efectos interesantes como el uso de la sangre, que mancha y salpica todo lo que toca, incluida la pantalla, el uso del desenfoque está muy bien logrado también, especialmente cuando somos acribillados. Si bien es un juego gratuito y no dispone del presupuesto de sus hermanos mayores, es más que digno, con un diseño prolijo, sin mucho detalle, pensado para combates rápidos y furiosos.

Para concluir, es destacable la ausencia de lag, aspecto vital para este tipo de juegos multijugador. Con respecto al sonido, se encuentra a la altura del resto del juego. OP7 cambién cuenta con un sistema de mensajería integrado que nos permite comunicarnos con otros jugadores, agregado que resulta útil a la hora de luchar codo a codo con nuestros amigos In Position.

Los invitamos a que lo prueben. Creemos que puede enganchar tanto a jugadores casuales como a los veteranos guerreros de Counter-Strike, Battlefield y otros del género. El resultado general es muy bueno. A pesar de algunos errores esporádicos en algunas PC, jugar Operation 7 resulta muy entretenido, podemos decir que Axeso 5 ha tenido una iniciativa muy importante para ampliar los horizontes comerciales en la industria del fichín que en [i] por supuesto apoyamos totalmente. Esperamos ver a varios fieles lectores Irrompibles pululando por los servers o creando un clan en los próximos días. [i]

Vuelo Simulado

¡De Meigs Field a la eternidá!

Textos: Tomás "Gorbachov" Dillon

No recuerdo exactamente cuándo fue que me picó el bichito de volar; puede haber sido cuando mi viejo me llevaba de mocoso a ver aviones a Aeroparque. También podría culpar a Top Gun por mi adicción, o tal vez a la idea de probar por primera vez un Flight Simulator, alguna mañana de 1990 en una XT. Pero desde ese momento hasta ahora, he disfrutado –y padecido– simuladores permanentemente. Si bien parece una tarea difícil, voy a intentar resumir un poco mi escasa experiencia con los simuladores de vuelo para PC.

LA HISTORIA DE LOS SIMULADORES de vuelo comienza mucho antes que las computadoras, más bien se inicia con los primeros aerodinos. Antes de que pudiéramos jugar a estrellar avioncitos virtuales contra los edificios y los montañas, se utilizaron muchas veces entrenadores terrestres para preparar a los aviadores que aún no estaban listos para entrenarse en un avión real.

Al igual que con la aviación real, la explosión de los simuladores ocurrió durante y después de la Segunda Guerra Mundial, mejorando lenta pero progresivamente hasta el día de la fecha, en el que en cualquier computadora hogareña puede simularse un vuelo con un realismo aceptable, despegando de cualquier aeródromo en cualquier punto del globo.

Claro que, si hablamos de simuladores de vuelo, hablamos de Microsoft Flight Simulator. Es, por definición, el simulador de vuelo civil número uno en el mundo. Pero no es el único...

En este momento existen dos alternativas recomendables para simular vuelos en nuestras PCs: El ya mencionado Flight Simulator (FS) y el X-Plane en su última versión (9). El FS es ya conocido, tiene buenos tutoriales, variedad de aeronaves y misiones, más allá de que sus aviones por defecto sean tirando a básicos. El modelo de vuelo cumple, pero nada más. Sin embargo, la mayor parte de las modificaciones que existen en la comunidad son para Flight Simulator, convirtiéndolo muchas veces en la mejor opción. De todos modos, tanto IVAO como VATSIM (ver recuadro ¿Multiplayer?) se encuentran disponibles en ambos simuladores.

¿Multiplayer?

Uno de los factores más entretenidos entre los simuladores de vuelo actuales es la posibilidad de jugar por la Red. Más aburrido que chupar un clavo, uno diría, salvo por el hecho de que estaremos volando en un mundo virtual, pero con controladores aéreos humanos, y con otros pilotos humanos. Hasta se organizan shows, vuelos en formación y conmemoraciones on-line! Para más info: www.vatsim.com o www.ivao.com.

Por su parte, X-Plane es un nuevo acercamiento a la simulación: Para definir cómo volará un avión, toma en consideración el modelo del avión y calcula cómo volará automáticamente. Para la simulación de aviones chicos (Cessna/Piper), es definitivamente la mejor opción. He podido comprobar que las características de vuelo del Cessna 172 están perfectamente modeladas, luego de utilizar tanto el avión real como el modelo de X-Plane. Inclusive simula el vuelo espacial; una de las misiones disponibles es un despegue, órbita y aterrizaje con el Space Shuttle.

De todas maneras, para poder disfrutar cualquier simulador, es requisito sine qua non el contar con un joystick analógico, preferentemente de tres o cuatro



Faltan el mate y los bizcochitos para un atardecer perfecto.

ejes. Así se vuelan los aviones de verdad, y así se tienen que volar los aviones simulados. No es necesario que sea un yoke de más de 1500 pesos, pero como mínimo habrá que pensar en una inversión de unos 60-100 dólares para poder tener alguna posibilidad de dominar estas bestias.

A la hora de jugar, siempre tuve problemas con los simuladores de vuelo: Mis ansias eran enormes, pero una vez que despegaba, perdía sentido el no tener enemigos u objetivos, rápidamente me aburría y lo desinstalaba. Por supuesto, jamás logré aterrizar bien un avión. Probé volar con tormentas, recorrer partes del mundo desconocidas, pero me seguía aburriendo. Y es lógico, dado que los simuladores no son juegos, por más marketing que se le quiera poner al asunto. Y si bien los simuladores más nuevos tienen cursos para aprender a volar, no me resultaban suficientemente didácticos. Hasta que empecé a volar aviones "de veritas", claro.

No hay vuelta que darle, la curva de aprendizaje de un simulador de vuelo, hasta que empieza a ser entretenido, es empinada. No hay tutorial que alcance, no hay curso interactivo que sirva por sí solo. El único secreto es la constancia, y saber que a la larga, el esfuerzo valdrá la pena. Yo volví a enamorarme de los simuladores después de recibirme de piloto. De pronto la gracia de simular un vuelo ya no era poner los aceleradores al máximo y tirar de la palanca cuando se terminaba la pista, sino realizar exitosamente una aproximación de precisión por instrumentos en una zona montañosa, con menos de 200 metros de visibilidad, y en el momento justo ver aparecer las luces de la pista a la distancia, aunque no haya pasajeros que me aplaudan.

Going Pro

A unos cuantos millones de lo que cualquiera de nosotros puede aspirar, están los simuladores que usan los pilotos verdaderos. Aparatos con movilidad hidráulica, que simulan tan fielmente las condiciones de vuelo de un avión específico, a tal punto que los aviadores que aprueban sus exámenes en ellos salen directamente a volar los aviones con pasajeros. Incluso hay un loco lindo –¡y argentino!– que consiguió un cockpit de un Boeing 737 y se armó un simulador en su casa, al que van a entrenarse pilotos que actualmente trabajan en líneas aéreas (www.737ftd.com.ar)



Un aterrizaje nocturno en el próximo X-Plane 10.

El futuro de los simuladores es relativamente incierto. Ya se sabe que el próximo X-Plane saldrá pronto, probablemente a tiempo para estas navidades, aunque se sabe que se seguirá brindando soporte para el viejo X-Plane 9. Por otra parte, con la crisis económica norteamericana se cerró la división de Microsoft que se encargaba de Flight Simulator, con lo que en principio parecería que esta franquicia ha quedado truncada. Lo único que se conoce como sucesor, por ahora, es un video de menos de 2 minutos del nuevo "Microsoft Flight", aunque no se sabe más nada –más allá de que la remoción de la palabra "simulator" levante algunas sospechas entre la comunidad–.

Un consejo final: Al igual que en la realidad, no pretendan aprender a volar en un Boeing 747 Jumbo o un Airbus A380, tampoco en un avión acrobático. Un Cessna 172 es generalmente una buena opción para empezar; es como una maestra de colegio primario: Dócil aunque exigente, no permite distracciones aunque perdona los errores y, sobre todo, noble (aunque intentemos inaugurar una estación de subte cada vez que lo aterricemos).

Contacto, Frenos, Arranque y...

¡BUENOS VUELOS! [i]



Flight Simulator, con los escenarios de Buenos Aires y los aviones de Aerolíneas/Austral cargados.

Facebook, Red Bull y reggaetón

De cómo una generación entera cambió sus valores dirigiéndose hacia el todo y la nada

Textos: Edwin "andras" Pérez García



LA IDEA ERA SIMPLE en realidad: hablar de todas aquellas cosas que nos cambiaron la existencia de una y otra manera, acelerando nuestro corazón que ahora late en megabytes por segundo. Hablar de toda esa maraña de cosas que nos "informan", nos "acercan", nos "unen". La idea era simple, desarrollarla era lo complicado, porque... ¿por dónde empezar? Quizás por el ICQ, con su sonidito característico de mensaje recibido que nos empezó a cambiar de a poco la manera en que entendíamos nuestras relaciones con el medio que nos rodeaba. Ya no era solamente ser compañeros de aula o trabajo, si no te tenía en ICQ (o peor aún, si te habían borrado/bloqueado), no eras significativo. Luego fueron el MSN y el Yahoo! y el gTalk, ¿se acuerdan? Tiempos raros, donde las mismas reglas se aplicaban, sólo que esta vez no se necesitaba recordar un numerito de morondanga para poder conectarte con alguien interesante. Ponías tu mail y estabas good to go. Las cosas se habían simplificado un poco más y hasta podías hablar con tus amigos del otro lado del globo, tus familiares. Todos aquellos que realmente te importaban. Y con ello nuestros hábitos de sociabilidad se fueron alterando más y más. Todo eran nudge, winks, y quien tiene los mejores o nuevos emoticones. Recuerdo que en cierto momento se puso tan de moda que había gente que tenía TODAS sus letras con emoticones y todos estamos de acuerdo que se trataban de los seres más desgraciados que existen desde entonces. ¡Aguantar esas letras con colorcitos y brillos podía volver loco a cualquiera! Y sin embargo, nada podíamos hacer porque para la mayoría de la gente los emoticones que tenías o dejabas de tener era una suerte de declaración personal, de status cyberquo, de DNI de la web. Un "yo" en el internet, único e irrepetible. Todo era más rápido, más fácil, más simple. Aún visitábamos páginas web, las de siempre o alguna que otra que nos recomendaba un amigo. El internet estaba ahí, virgen y dispuesto a entregarnos todo su conocimiento y nosotros no hacíamos más que comunicarnos con la gente que estaba a nuestro lado y visitar las mismas páginas una y otra vez. Sin entrega a la curiosidad, sin compromiso con el cambio que suponía poder conectarnos con el mundo entero y su conocimiento mediante un simple clic. Estábamos "comunicados" pero cada vez con menos ganas de escuchar cualquier cosa. No oír, no ver, pero había tanto de qué hablar. Google y Wikipedia te arreglaban la vida, fuese

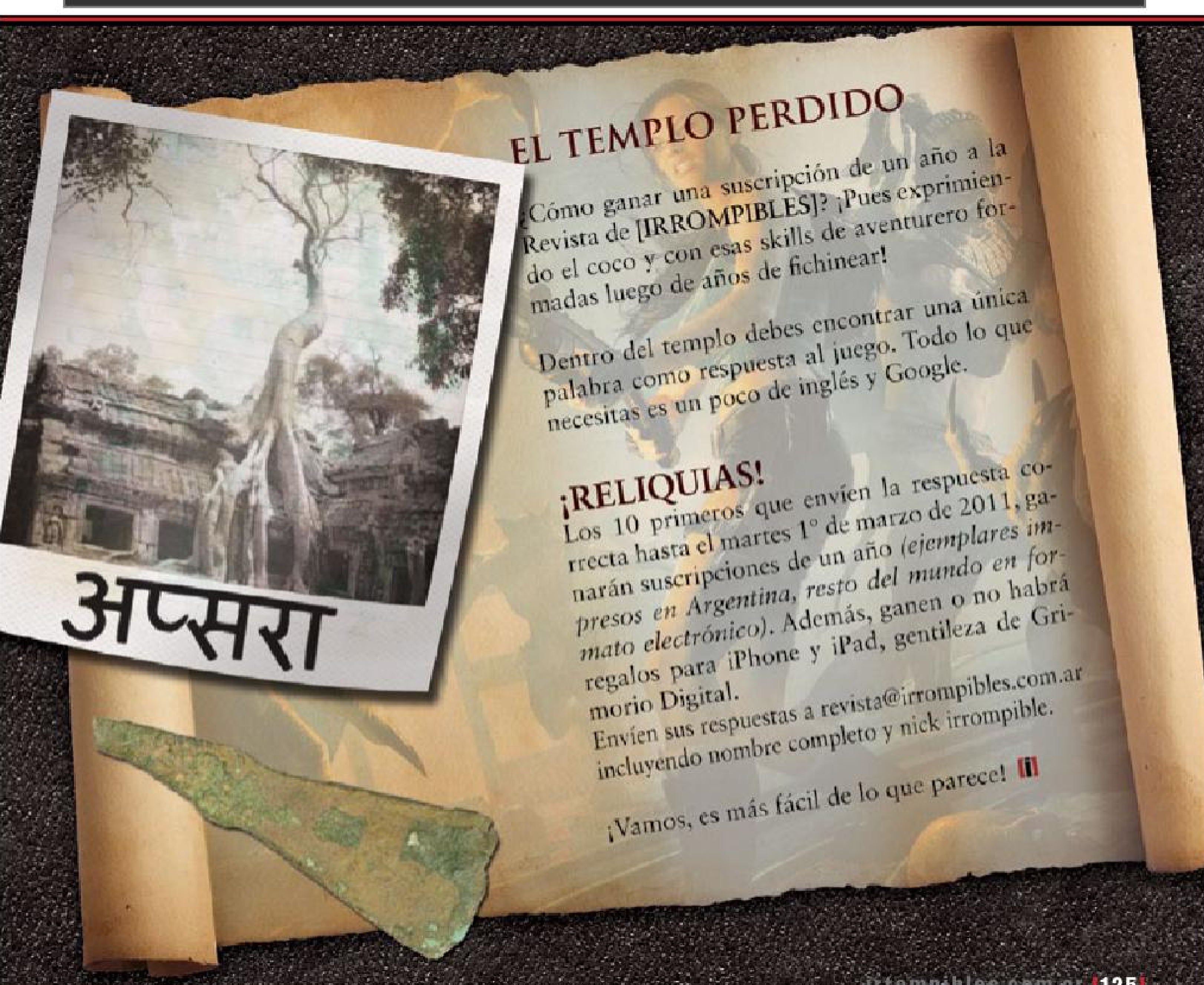
un trabajo, pornografía, infografías o simple curiosidad, ahí estaba casi toda la sabiduría del mundo. Pero en vez de tomar lo que se nos enseñaba tratando de expresar un punto de vista en base a los conocimientos adquiridos, o al menos nuestra versión de lo que habíamos "aprendido", nos dedicamos a transformarnos en la generación CTRL C + CTRL V. Sin identidad propia, sin motus propio. Todo era una copia de una copia de una copia de una copia. Nada real ni tangible. Solo materia vacía, pensamientos sin sentido. Ecos de un futuro que esperábamos a la vuelta de la esquina de no ser porque nunca sabíamos dónde estábamos parados realmente.

Hoy, ya ni nos dignamos en visitar páginas web. ¿Para qué habiendo aplicaciones? Los smartphones ya son parte de nuestra vida y con ellos la www corre peligro de extinción. Todo se hizo más accesible, pero al mismo tiempo más restringido. Todo se hace más rápido, pero nuestra imaginación parece ralentizarse más y más. Es casi como si jugáramos a un buen juego con un procesador genial, pero sin buena placa de video: un desperdicio de recursos.

En algún momento, Internet pasó de ser una herramienta con infinitas posibilidades, a solamente un lugar donde, lastimosamente, la mayoría de la gente se idiotiza más y más.

Donde solamente giran en el mismo lugar las mismas redes sociales, los "I like this" superfluos, los conocidos que aparecen ahora como amigos. Si habría que hacer una serie como Seinfeld acerca de la nada, creo que no estaría mal un día en la vida de una cuenta de Facebook.

Pero bueno, a lo mejor soy yo, autoversivo, misántropo y con una computadora mala que no corre juegos decentes. A lo mejor es eso. Solo espero que después de estas fiestas, cuando reciba mi merecida Mac, el pensamiento cambie. Ahora si me disculpan, un amigo acaba de actualizar su status de relación de "soltero" a "es complicado", así que seguro algo tiene para contarme... [i]



Estoy hecho una putita

La trágica historia de un gamer que ahora sólo juega por deber

Textos: Juan "miniman" Seybold

CUATRO AÑOS TENÍA cuando empecé a fichinear. Me acuerdo que iba a lo de mi viejo los fines de semana y me las pasaba construyendo pistas complicadas e imposibles en el Stunts. Después vinieron otros clásicos: Simcity, juego al que creo que no sabía jugar correctamente, pero con el que yo me divertía poniendo cuadrados unos al lado de otro. Luego conocí el Need for Speed: horas y horas corriendo y esquivando a la policía. A medida que fui creciendo, más me fui enganchando con los "jueguitos". Cuantas horas seguidas habré pasado delante del Pizza Tycoon, Jack Jazz Rabbit o Fatal Racing no lo sé, pero puedo asegurar que fueron muchas. Pasaron los años pero no las ganas de jugar: Red Alert 1 y 2, Worms Armageddon, Grim Fandango, Diablo, Planescape Torment, Shogun: Total War, Max Payne, Mafia, Lineage 2 y... y... ¿qué más? Hubo un gran cambio en mi vida de gamer en ese momento. Pase de irme a dormir a las 7 AM por jugar, a acostarme a las 3 AM, para después jugar cuando tenía tiempo hasta ahora, que lo hago cuando realmente no tengo nada más que hacer. Creo que mi vida de gamer terminó cuando me aburrí del Lineage 2 (L2), allá a comienzos del 2009. Desde el 2007 hasta ese año, era prácticamente lo único que jugaba. A otros jugaba para descansar del L2 nomás, no porque realmente me tuvieran atrapados. Pero la razón por la que le pegué durante tanto tiempo L2 fue por la gente con la que jugaba y no tanto por el fichín en sí.



¡Ni las interfaces son como antes!

Simplemente ya no me enganchan. Antes podía estar jugando horas y horas hasta pasar uno. Ahora, juego una o dos horas y ya estoy de nuevo haciendo refresh en mi browser para ver si en reddit pusieron alguna imagen graciosa de gatos con anteojos. Sólo tres juegos lograron atraparme en este 2010: Empire: Total War, Bayonetta para la Xbox 360 y Mount & Blade: Warband. Pero hasta estos quedaron eventualmente abandonados en mi disco rígido.


Grim Fandango: mi primer amor verdadero


Nunca entendí por qué me atrapó tanto Bayonetta

Muchas veces pensé en cuál podría ser la causa de mi desmotivación. La que primero se me vino a la mente fue que ya no tengo tanto tiempo como antes. Pero es mentira. Paso horas en Internet, en las cuales simplemente no hago nada. Podría aprovecharlas para seguir aplastando imperios pero no, al parecer me entusiasma ser el primero en enterarme de que alguien a quien no conozco pasó de estar en una relación estable a una complicada en Facebook.

La segunda posible razón que se me ocurrió fue que había madurado. ¿Pero es eso madurar? ¿Es acaso fichinear una muestra de inmadurez? Rápidamente descarté esa idea.

Luego pensé en la tercera posibilidad. La que sigo usando de excusa cuando alguien me pregunta por qué no juego con las mismas ganas: los juegos ya no son lo de antes. Así es, ¿cómo podría acaso estar contento con una historia tan chata y simple como la de Dragon Age después de haber devorado los diálogos y la trama de Planescape: Torment? ¿Cómo podría estar satisfecho con Shepard y compañía cuando estuve bajo el mando de Salieri? Los juegos ganaron mucho en gráficos pero perdieron historia. Todos siguen tramas lineales que están organizadas de la misma forma: Andá para allá para reclutar a ese bando, después andá a la otra punta para reclutar al otro, por último volvé para unirte con todos los grupos y derrocá a la fuerza malvada. Además, son muy fáciles. Me pueden disparar veinte veces y no me importa porque sé que con esconderme diez segundos detrás de una pared voy a poder seguir. Ya no está la emoción de no saber cuándo aparecerá el próximo pack de vida. Tampoco hay innovación. Desde el 2003 hasta hoy, todo fue en picada.

"Oh really?" deben estar pensando. No, la verdad que no es cierto. Hay muchos juegos innovadores, muchos proyectos independientes que valen oro –Machinarium y Plants vs. Zombies por nombrar algunos–, muchísimos fichines con los que, de haber salido hace seis años, yo estaría enganchadísimo. La pura verdad es esta: soy una putita. Así es, lo soy. Nada me viene bien. Un juego puede introducir cientos de cosas nuevas, pero yo me voy a quejar de que Grim Fandango tenía mejor ambientación. Puede ser un juego lleno de adrenalina, pero yo voy decir que los diálogos dejaban mucho que desear en comparación a Fallout. Es así. Y ya ni esos juegos me logran enganchar realmente. Si los rejuego es para volver a pasar por **esa** parte, poder releer **ese** texto, ver **esa** ciudad. Una vez pasada esa parte, los abandono hasta mi próximo ataque de histeria. Ya no existe eso de estar fines de semana enteros enganchado. Lo peor es que extraño eso. Realmente me gustaría poder volver a viciar hasta las 5 AM sabiendo que tengo que levantarme a las siete para ir a trabajar, pero no encuentro con qué. Quizá ya esté viejo. O puede ser que convertirme en una persona responsable haya influido en eso, quién sabe. Ahora, bueno, si me disculpan, tengo fotos graciosas de gatos que ver. [i]


Minecraft

Para demostrar mi ciclotimia les dejo el ejemplo de Minecraft: lo jugué todo un domingo. Estuve horas y horas haciendo túneles, buscando cubos de píxeles y amontonándolos uno encima del otro. El domingo al apagar la PC pensé: "qué hermosa que voy a dejar esa catedral". Desde ese domingo que no toco el juego.


¡ESE GATO TIENE ANTEOJOS!

Slam-Dance para Ryu Hayabusa

De cómo el mejor juego de plataformas para NES y un TDK 60 lleno de Ramones me salvaron de ser un absoluto infeliz. Yo mismo en 1993.

Textos: Federico Fahsbender

NINJA GAIDEN 2, el plataformas con más mística en toda la Nintendo Tostador, aun más que Megaman o Castlevania, era bizarrísimo, visionario. No había otra cosa así. Al menos, no tan appealing. Era una película con excusa de game, en sus interludios cinematográficos, en la riqueza de sus personajes, desde Ryu Hayabusa, un ninja acomplejado y neura hasta un villano corte película de Jim Henson como Ashtar. O la música en heavy metal midi, tipo Yngwie Malmsteen. Tecmo ya había hecho Rygar, un juego de piedra, injugable. Pero Solomon's Key era un Zelda para dummies, y el de fútbol americano era grandioso. Tuve un Nintendo en 1992, a contramano de mis compañeritos chetos de Primaria que ya apostaban a la Super NES, y recuadros en la Hobby Consolas de España que decían que los 16 bits eran inevitables. Primero, Streets of Rage, en Sega Genesis. Eso era distinto. La posibilidad de Street Fighter 2 en casa, un Champion Edition' para los pibes y en casa. Pero se empieza por lo venerable. Pasarme un invierno entero tomando Toddy tibio y jugando al Duck Hunt con el Zapper fue épico. Esa NES fue un esfuerzo gigante de mi vieja, una santa, que raspó denso para que haya una NES en casa, comprada en el Musimundo de Unicenter. Valió por todos los Reyes, Cumpleaños, Día del Niño, o no sé, Hanukah también. Ninja Gaiden 2 estaba siempre en El Mundo del Juguete en el Shopping Soleil, al que íbamos cada fin de semana en busca de ofertas. Y yo me babeaba. Lo tuve. Esto fue

lo mejor de la mañana de Navidad de 1992, después de comer tres patas de pollo con la mano.

Bien, todo 1993 fue dedicado a intentar reventar estos 28 niveles. Para colmo, Jaquio el boss final, era un caso de respawning insoportable. En simultáneo, en una cassettera Philips llena de arena (aunque jamás había visitado la Costa Atlántica), The Ramones, en un TDK 60. No era un disco en particular, sino un comp hecho por primo de primo, un nieto del comp original: "Howling At The Moon", "Beat on the Brat", "Rock n' Roll Radio", "Cretin Hop", "Locket Love", "Oh Oh I Love Her So", "Chainsaw", "Commando." Hit tras hit. Yo me perdí en esa atmósfera pesada, no sólo porque era lo más cool en este mundo, sino porque no tenía en dónde más perderme. No había lugar para correr excepto New York City y el CBGB, o la redacción de Nintendo Power. Además, había hijos de puta que escribían de fichines. ¿Vivían de eso? ¿Una review de Kirby's Adventure les pagaba el gas? Wow.

Fui al Primario a soportar que me digan gordo, loser, pobre, etcétera, y a devolver dichos favores con golpes de cualquier cosa. Era más grande que el resto y me gustaba Metallica, así que no fucking around. El lanzamiento de pupitre era uno de mis movimientos característicos. Llegué a decir HO-RYU-KEN una vez mientras tiraba uno. Y la situación familiar no era exactamente idónea: mi papá había muerto hace dos años. Mi mamá creía en la psicoterapia, y mi analista tenía una Commodore 64 vetusta, luego un Family Game, con adaptador de cartuchos de NES. También jugábamos al ajedrez mientras me hacía preguntas muy pelotudas. Había charlas de que yo era una especie de superdotado mental. Fui invitado a Tiempo Nuevo, el programa de Bernardo Neustadt, en calidad de superdotado precisamente, en un bloque junto a Roberto Cabañas, delantero paraguayo de Boca Juniors, que me dijo: "Mirá pibe, uno Roléx." El acento no es casual. De todas formas, nunca resulté un Stephen Hawking en skateboard en vez de silla de ruedas, así que el vaticinio no sirvió de mucho. De nuevo: no había otro lugar que ir, excepto adelante. Y en audio simultáneo: punk rock y Ryu Hayabusa ante la Tower of Lhaja todo al mismo tiempo. El dinamismo y la velocidad se rehusaban a bajar un cambio. Los power-ups eran muy chulos también.

¿Qué me estaba enseñando todo esto? Me costó sintetizar la lección, que fue: yo mismo, bien conmigo mismo, y con nadie más. Es decir, ¿quién estaba ayudando? Ryu Hayabusa y Joey Ramone, en primera medida. Y me reconozco en otros como yo, en diferentes lenguajes y dispositivos, en diferentes trips, o en el trip definitivo: encontrar esa aventura que es más grande y más interesante que este mundo. Ah, y a Ninja Gaiden 2 que por supuesto lo terminé, en la Navidad siguiente. [i]

Fahsbender escribe, entre otros, en Rolling Stone y REMIX. Google him.

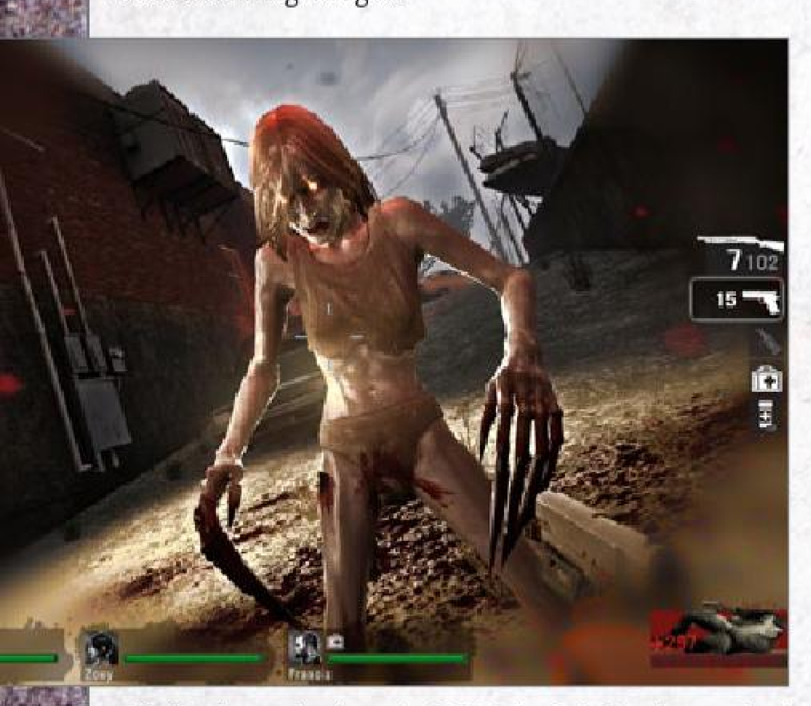
Left 4 Dead | Guía Definitiva

¡Sacá el PRO que hay en vos!

Textos: Ariel "Infected A.C.C." Carella

"¡HAGAMOS 3-1! ¡No, mejor un 4-0! ¡Apuren que crownean a la witch! ¡La buggearon! ¡Todos al instant que la rushean! ¡Clavale un 25! ¡Uh, cabió skeet! ¡Hay AFK! ¡Dale Tank, con el carrito! ¡Arre! ¡RQ! ¡Jah Re! GG! Moooh..."

Parece chino básico pero es "Lefordé". Aprendan a hablarlo con esta guía y sepan cómo defenderse del efecto Dunning-Kruger.



El 18 de noviembre de 2008, Left 4 Dead rompía el paradigma: ahora la cosa era en equipo, de verdad. Un año después la secuela ajustaba aún más la tuerca. Y hoy la comunidad no para de crecer: en Argentina y el mundo se organizan campeonatos y ligas. Siguen saliendo nuevos mapas, campañas, parches, y modos de juego. Pero la estrella indiscutida nunca dejó de ser Versus. Porque los otros modos –Cooperativo, Survival y Mutations– están buenos; pero es en Versus donde el multiplayer realmente brilla. Por desgracia, el encuentro entre un jugador con experiencia –lo que se dice un "pro"– y otro que recién empieza –un "n00b"– puede llegar a ser frustrante para ambos. Incluso se suele acusar injustamente de "cheaters" a quienes, simplemente, conocen bien el juego. Esto puede deberse por un lado a un interesante fenómeno psíquico y por otro, a que aún no leyeron esta guía.

EFECTO DUNNING-KRUGER

Fenómeno psicológico según el cual las personas con escaso conocimiento tienden sistemáticamente a pensar que saben mucho más de lo que saben y a considerarse más inteligentes que otras personas más preparadas.

Los individuos incompetentes:

- tienden a sobreestimar su propia habilidad.
- son incapaces de reconocer la habilidad de otros.
- son incapaces de reconocer su extrema insuficiencia.
- Si pueden ser entrenados para mejorar sustancialmente su propio nivel de habilidad, pueden reconocer y aceptar su falta de habilidades previa.

Fuente: Wikipedia

¿¡Le 4 Qué!?

¡¿Nunca jugaron?! ¡¿Ni siquiera tienen el juego?! OK, se compra muy barato vía Steam con tarjeta de crédito (o en algún negocio del ramo). ¡No jugarlo, no es opción! Lo ideal sería que aprovecen alguna de las ofertas que suele haber en la Tienda Steam: en una oportunidad el paquete por ambos juegos (L4D1+L4D2) llegó a costar sólo $10 USD.

Antes de nada, jueguen al single player. No sólo es una primera experiencia fantástica –prueben con la dificultad Avanzado– sino que también los preparará para enfrentarse a otra gente sin estar tan perdidos de entrada.

Una vez que vean que le tomaron la mano, búsquense unos buenos auriculares con micrófono –indispensables–, abran la consola...

LA CONSOLA

En la carpeta "C:\Archivos de programa\Steam\steamapps\common\left 4 dead\left4dead\cfg" creen un archivo usando el bloc de notas, de nombre "autoexec.cfg". Dentro copien esto:

bind "F4" "openserverbrowser"
bind "F5" "toggleconsole"

Abran el juego y en opciones de Teclado activen "Permitir Consola del programador". Ahora con F5 la deberían poder abrir y cerrar. Y el navegador de servidores con F4.

...escriban "connect " y la IP del servidor al que quieran conectarse. También pueden usar el menú principal del juego o el navegador de servidores. En GameTracker encontrarán IPs de servidores de todo el mundo. Y con un programita llamado HLSW podrán ver el listado de servidores en tiempo real y conectarse haciendo doble-clic. En lo posible elijan uno donde tengan menos de 100 de ping: con más de 150 el lag se nota, y con más de 200 ya es muy molesto.

Muchos servidores permiten escribir comandos en el chat. Estos son los más comunes:

thetime	Muestra la hora actual (ideal para cuando nos pasamos de trasnochados).
!score	Muestra el puntaje de ambos equipos.
!spectate	Ir al modo espectador.
!afk	Ir al modo espectador o avisar que enseguida volvemos.
!jointeam3	Ir al modo espectador (cuando los otros comandos no los toma).
!fpause	Solicitar una pausa al equipo contrario.
!funpause	Quitar la pausa.
!rank	Ver nuestra posición en el ranking.
!top10	Ver los nicks de los mejores 10 del ranking (aplica sólo en el servidor en cuestión).

¡A darles murra!

Se puede jugar como Sobreviviente (humano) o como Infectado (zombie). Y a ¡Matar!¡Matar!¡Matar!... que la experiencia hace al maestro. Para acelerar el proceso, unos **consejos útiles:**

- **JUNTOS.** Esa es la Ley Primera. El que queda solo, la caga. El que ataca solo, la come. Juntos, pero **no apretados:** no sea cosa que vomiten a los cuatro, o los culateen a todos.
- **CUBRAN.** Esa es la Ley Primera. Sí, también. Y va para ambos equipos. Sean UNO. ¡Ayúdense mutuamente! ¡Cópense!
- Sean **solidarios** y curen a quien lo necesita. Compartan las pills. ¡No sean canutos!
- **Limpiar.** Después **avanzar**. ¿Quién los corre? Exponerse es arriesgarse de gusto.
- **No Rush!** La idea es ir lo más rápido posible para minimizar la cantidad de ataques que reciban. En especial cuando hayan frustrado uno. Pero tampoco es cuestión de separarse y dejar a nuestros amigos atrás.
- Demórense en buscar al menos una **molotov** para cuando se topen con el Tank. Una vez que lo hayan matado, bastará con llevar sólo pipes.
- Vayan de cobertura en cobertura. Los **espacios abiertos** son ideales para un ataque.
- Los infectados sólo pueden spawnear donde no sean vistos, y a una cierta distancia de nosotros –a unos tres metros, en general–. **Cubrir** los sitios de **spawn** cercanos puede darnos el tiempo necesario para levantar a un compañero del piso.
- **Sincronicen** los ataques. Contar hasta tres no es mala idea, pero no cometan el clásico error de confundir "Un, dos, tres y vamos" con "Uno, dos, y vamos a las tres".
- Cuidado con los autos con **alarma:** suele haber Smokers cerca. Pero si el Tank los mueve, ya no sonarán. A veces es mejor activarlos desde un lugar seguro, antes de correr el riesgo.
- No es recomendable **activar** la Horda cuando los 4 Infectados están listos y esperando. Traten de que se coman un **amague:** atacarán en falso, y cuantos menos Infectados vivos haya al momento de activar, mejor. ¡Después pónganse a cubierto!
- Ruidoso y frágil, al pobre **Boomer** no le sirve esconderse: debe atacar de una. Cuanto menos camine, mejor. Pero si mancha a tres, o cuatro, es **el ourror.** Los Hunters pueden crear una **distracción** para ayudar a que lo logre, y sumarse después con la Horda.
- Ojo con dónde matan al Boomer: **salpica.** Aléjenlo a culatazos.
- Si zafan del vómito ¡**ayuden** a los que no lo hicieron! Una Horda puede ser tan dañina como un Hunter.
- Ataquen a los Sobrevivientes que **no** fueron vomitados. La Horda se ocupará de que no los vengan a **rescatar**.

• Para enfrentar una Horda, acumulen una buena cantidad de zombies a culatazos, mátenlos y **recarguen**. No olviden que si vacían completamente el arma, lleva más tiempo recargarla.
• Si están **vomitados** busquen refugio: una habitación, una esquina, una pared al menos. Lo más cercano, o mejor aún, lo que diga el líder.
• Pónganse de acuerdo y que alguien haga de **Líder**. Preferentemente quien tenga más **experiencia** y pueda ir al frente conociendo el mapa. Un buen TL —team leader— puede llevarlos a la victoria, o viceversa. Además, que todos sigan a una misma persona evita **confusiones** en el fragor de la batalla y mantiene al equipo más **unido**.
• Ataquen al líder.
• A veces es mejor ir al muere que escaparse: si todos los infectados mueren al mismo tiempo, regenerarán juntos. Si los matan siempre a **destiempo**, nunca estarán los cuatro para hacer un ataque coordinado.
• Como Infectados, si van hacia el principio del mapa podrán volver al modo de regeneración una vez que se hayan alejado lo suficiente de los Sobrevivientes. Eso les permitirá **respawnear** y así alcanzarlos sin ponerse en riesgo ni evidencia, listos para otro ataque.
• Si las cosas salen mal, no se enculen. Sean respetuosos y no insulten. La idea es **divertirse**. Ganar no lo es todo.
• Y por último, conozcan los siguientes **secretos, técnicas, y estrategias**...



El tercer ojo

Más vale tenerlo en la frente: usen la cabeza. Piensen siempre varios movimientos adelante. ¿Qué harían ustedes de ser ellos? Estar preparados hace la diferencia.

Ahora me ves, ahora no me v

Los Infectados son capaces de ver sus siluetas en todo momento, a menos que hagan silencio y avancen caminando. Usen eso a su favor, y sorprenderán a más de uno con los pantalones abajo.

La mira no se mira

Si se fijan bien, las balas no van exactamente hacia el punto central: la mira está apenitas corrida hacia la izquierda. Importante para tener en cuenta con blancos lejanos. Presten atención a las balas trazadoras. Quedarse quieto y agachado, afina la puntería.

Usá la Fuerza

Tener un buen oído es vital. Los sonidos del juego nos dan la clave de todo. Cada infectado hace ruidos distintos: el Hunter gruñe cuando se agacha y grita cuando pouncea. Y el pobre gordo se acuerda de todo lo que escabió anoche. Con una oreja entrenada, casi que hasta se puede jugar a ciegas, como Luke. Incluso la música marca eventos a los que debemos estar atentos, como Horda, Witch, Tank, y bacterias...

De bacterias y pianitos

Cuando los Infectados están en modo de regeneración, una vez cada tanto emiten una musiquita —como un pianito— que no sólo nos dice de qué tipo de infectado se trata —cada uno tiene la suya particular— sino también en dónde se encuentran. ¡Y eso sin que siquiera hayan spawneado! Ojo ahí. En la Wiki (ver links) podrán escucharlas a todas y así saber cuál es cuál.

Spawn Cero

Cuando salgan del safe room, cerciórense de que todos lo hayan hecho. En caso contrario los Infectados no tendrán penalización de tiempo por morir y podrán atacar una vez tras otra. Lo mejor es salir todos juntos, al mismo tiempo, y después volver a entrar para limpiar tranquilos.

En L4D2 no es necesario preocuparse por esto.

Instant Kills

En ciertos lugares el Smoker puede arrastrarlos a una muerte instantánea; aunque a veces es necesario que un Hunter complete el trabajo, cayendo sobre el pobre incauto que quedó colgando sobre el vacío. Si son Infectados, no pierdan oportunidad de organizar una emboscada.

En L4D2 también cuídense de los Chargers y Jockeys.

¡Mi reino por unas pastillas!

Guarden las pills para cuando estén rengueando. Ir rápido es de suma importancia y tener vida temporal —a "rayitas"— los hará más difíciles de incapacitar. ¡No malgasten los kits! Guárdenlos como último recurso: llegar con kits da más puntos.

Pounce

El daño que hace el Hunter apenas embiste a un sobreviviente puede ser devastador. Cuando los Sobrevivientes estén hordeados, aprovechen para saltar desde lo más alto y lejos que puedan. Cuanto mayor sea la distancia, mayor será el daño inicial. El máximo es de 25 puntos; aunque hay servidores donde no hay límite establecido, y pueden hacer más de 100! Es decir: los incapacitan al toque.

Atención: no es necesario agacharse para pouncear. Basta con saltar de espaldas contra una pared y apretar el mouse apenas la tocan. Dominar esta técnica necesita práctica, pero les ahorrará tiempo y evitará que deschaven su posición con un gruñido innecesario.

¡Rebotín rebotá!

El Hunter puede rebotar de una pared a la otra: para hacerlo salten hacia una y aprieten el botón del mouse apenas la tocan con la espalda. Dominar esta técnica es difícil, pero imprescindible.

Un Hunter que salta de aquí para allá puede distraer lo suficiente como para que un Boomer vomite a toda la partida. Pero cuidado: si recibimos daño durante nuestras acrobacias, la cadena de rebote se cortará y caeremos al suelo.

El mapa "Hunter Training" —se lo bajan de Internet— es ideal para aprender y practicar. Allí también verán otras técnicas de salto más avanzadas, como el rebote de costado, o el vertical, etc.

Garrita

El Hunter es de rápidos y silenciosos movimientos. Cada golpe de sus uñitas hace 6 de daño. En situaciones caóticas o críticas —como cuando están todos vomitados o con poca vida— un par de garritas pueden ser muy eficientes y cómicas. Lo mismo se aplica al Charger, que quita 10 de vida por cada manotazo.

No Stun

Cuando escuchen que los Hunters se les vienen al humo, por ridículo que parezca... ¡den de saltitos! Si logran pouncear a alguien cerca suyo, la onda de choque los aturdirá. Pero no si están en el aire. Esa puede ser la clave para zafar de un 3-1 o 4-0.

3-1

Ataque sincronizado de 3 Hunters y 1 Smoker: si sale bien, es una victoria instantánea.

Es mejor si el Smoker se manda último; no sea cosa que un Hunter le robe la presa.

4-0

Ataque sincronizado de 4 Hunters: cabe chori.

Para zafar hay que estar juntos, saltar cuando pouncean, skeetear, culatear, matar, y tener suerte... en especial si hay Horda.

Rocket Boomer

Si van corriendo por un techo y saltan —en modo de regeneración— y spawnean en el aire mientras caen al vacío con el Boomer, llegarán al suelo con la velocidad de un Hunter. Ideal para sorprender a nuestros enemigos con una vomitadita de regalo.

Hunter Vs. Culata

Source, el motor del juego, tiene un "defecto": vemos el Hunter donde no está. Su imagen está "atrasada" (más allá del lag que podamos tener). Por eso, cuando vean que desde allá arriba se les viene uno encima, tienen que culatear mucho antes de que llegue. Un par de metros antes, o más, dependiendo de la altura desde la que se mande. Si les sale bien, parecerá que culateamos el aire, pero el hunter rebotará como de la nada, y quedará a nuestra merced... ¡la cual NO TENDRÁ! ¡Muajaja!

Skeet

"Tiro al plato" en inglés: la técnica de matar al Hunter con sólo un tiro de escopeta. Como en el caso anterior, justo antes de culatear al Hunter, prueben darle un buen escopetazo en la cara —como para que se lo lleve de souvenir a la estratósfera—. De todas formas, culateen inmediatamente, por si fallan el tiro. Recuerden que el Hunter no está donde lo vemos, y he ahí toda la cues-

tión. Si logran apuntar bien y disparar en el momento justo, el Hunter se querrá extirpar las gónadas: habrá muerto de golpe, y justo cuando pensaba que iba a clavar flor de pounce.

Para practicar esta técnica, bájense el mapa "Hunter Skeeting". Una vez que le tomaron la mano, prueben hacerlo con otras armas.

¡Soltame, Smoker!

El Smoker libera su presa cuando lo culatean, le disparan a la lengua, o explota algo cerca suyo. Pipes, garrafas y lanzagranadas pueden salvarnos de una muerte segura. Pero mejor que no los agarre: usen postes y esquinas para evadir la lengua, y mátenlo antes de que la recargue. Acortar la distancia puede ser buena idea, pero cuidado con ir demasiado cerca o no les dará tiempo a culatearlo. Sea como sea, si van a buscarlo, por las dudas no vayan solos.

Crown

Evitarla es preferible, pero de ser necesario, se puede matar a la Witch sin miedo: un escopetazo de lleno —en la cola o en la frente— y ¡a llorar a la iglesia! Sólo pónganse bien pegados a ella y sean rápidos. Igual háganlo de a cuatro, por si uno de ustedes falla. Eso sí: cuidado con la emboscada. Si un Hunter pícaro la rasguña en mal momento, los que van a llorar serán ustedes.

Prohibido buggear

Aprovecharse de los bugs del juego, como el que nos permite spawnear justo en la posición de los Sobrevivientes (incluso es posible spawnear dentro del safe con puerta cerrada y todo) está muy mal visto, y hasta es penalizado en algunos servidores y torneos. Otros bugs nos permiten caminar más rapido, evitar hordas, quemar Tanks apenas aparecen, etc. Se consideran prácticas desleales: mejor evitarlas. Fair play! No cheats! No bugs!



Error garrafal

Una garrafa de gas explotando no sólo causa importantes daños a los Sobrevivientes, sino que hasta puede aturdir a un Tank, o una Witch, dejándolos indefensos ante sus molos o bidones de nafta. ¡Cuidado con ellas!

¡Fuego, Fuego! ¡Ay, cuidado, fuego!

Un Tank en llamas es un Tank muerto. Con el tiempo que le queda lo mejor que puede hacer es finiquitar al menos un Sobreviviente. Una vez que sean sólo tres, serán más fáciles de pelar.

Cubrirse de una horda usando fuego no siempre es buena idea: un Smoker nos puede arrastrar a través de las llamas.

Si crownear a la Witch está complicado, nada mejor que quemarla de lejos. Burn the Witch! ¡Cumbia! ¡Arde, nenah!

El Tanque no es de fierro

Las balas le duelen, y mucho. Si lo rodean, es boleta. No se vendan. Siempre que mantengan a los Sobrevivientes en su campo visual, no perderán el control. Váyanse lejos y molesten arrojando piedras. Esperen a que su equipo logre colocar un buen Boomer y mándense con la Horda. Recuerden: es un Tank, no un Rambo.

Muditos NO por favor

Una buena comunicación hace la diferencia. ¡Usen su micrófono!

Configuren una tecla para hablar: tener el mic abierto suele molestar, pues agrega ruidos innecesarios y afecta el audio de sus compañeros.

Para mejores resultados, si juegan con amigos, usen Skype o TeamSpeak: así no tendrán que apretar teclas en pleno bardo, ni reducir el volumen del juego cada vez que hablen.

¿Tenés clan?

Jugar siempre con un mismo grupo de gente nos permite formar un equipo sólido y perfeccionar tácticas y estrategias. Con un clan podremos también participar en torneos y cerrados. ¡Búsquense uno!



Los vecinos del 2º

Left 4 Dead 2 nos trajo variedad y alegría con mejores gráficos, bocha de armas, nuevos Infectados —Charger, Spitter, Jockey, y la Witch que camina— y otros modos de juego: las Mutations. Pero básicamente sigue siendo la misma cosa, con un par de vueltas de tuerca...

A Contra-Horda

En ciertas partes la Horda no dejará de venir hasta que apretemos un botón que está más adelante. ¡A meter pecho, caracho!

Llorando por las calles...

...a la Witch la vi pasar. ¡Cuidado! Ahora se mueve.

Spitter: gargajo mortal

Hace desastres cuando ataca en conjunto. Su escupitajo rebota en techos y paredes: eso puede servir para apuntar mejor. Traten de ir por los tejados para no quedar al descubierto.

Es ideal para evitar que los Sobrevivientes la "holdeen" (que aguanten la Horda cómodos en una pieza).

Jockey: agente de viajes

En medio de la confusión y el horror, móntense a cococho de algún Sobreviviente, y dénle un City Tour gratis. Llévenlo lo más lejos posible. Que conozca el paisaje y las instalaciones. Y si hay una ventana cerca, muéstrenle la vista.

Cambiar continuamente de dirección hará más difícil que el turista se resista.

Charger: un tanque en miniatura

Un Charger necesita tomar carrera para poder llevarlos por delante. Si se ponen bien pegados a él cuando intente embestir, quedará aturdido y deberá recuperar energías. Tengan especial cuidado en pasillos y ventanas: si los empuja al precipicio, no habrá cadáver para desfibrilar.

Armas cuerpo a cuerpo. ¡Oh sí!

Ideales para picar hordas, sirven también para partir Chargers al medio de un solo golpe en plena embestida —si son lo suficientemente precisos— y parar la lengua de un Smoker justo antes de que los chupe. Recuerden balancearlas con un rifle o ametralladora para poder matar también a distancia. Las favoritas y más eficientes son el hacha y la katana.

Bile Bomb

La bomba de vómito es ideal para esas partes en las tenemos que ir a contra-horda. También son buenas para limpiar un sector. Pero no las usen cuando hayan sido vomitados: eso sólo atraería más zombies.

Balas especiales

Incendiarias o Explosivas, ambas son terribles, y perfectas contra Tanks o Witches. De hecho, las explosivas son tan devastantes que fueron quitadas del modo Versus.

¡Cómo pega la adrenalina!

Una buena pichicata viene bien para levantar rápido a un par de incapacitados, o bailar con un Tank, o esquivarse toda la Horda. O todo eso al mismo tiempo. Te re pega, pero bajás rápido. Y clavarse una atrás de la otra, no suma, por más divertido que pueda ser. ¡No sean manijas!

Duro de matar

Si un Sobreviviente estira la pata, podrán resucitarlo con un desfibrilador. Volverá con 50 puntos de vida, pero recibirán una penalización en su puntaje (25 menos). Más vale no morirse. Cuidensé. Quieransé. Ojito. Ojete.

¿Y qué esperan?

Left 4 Dead es un juego como ningún otro. Si tienen la paciencia y muñeca suficientes como para superar la curva inicial de aprendizaje, gozarán de maravillosos momentos únicos e inolvidables. Ya no tienen excusa. ¡No se lo pierdan! [i]

Irrompibles vs. Mount & Blade: Warband

Maldigo a Rolo. Ese duendecillo blancuzco y desteñido...

Textos: Sebastián "Moki" Di Nardo

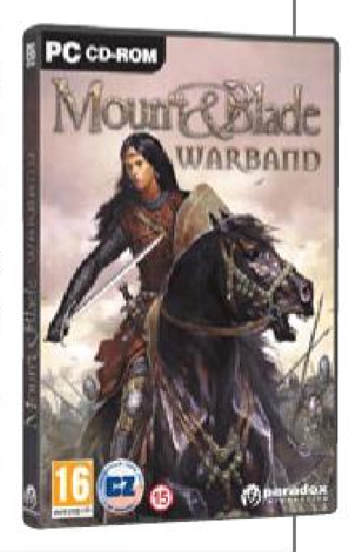


...QUE HABITA BAJO LAS BALDOSAS y que se asoma sólo cuando las condiciones le resultan propicias. Que desaparece durante meses y reaparece en la redes cuando necesita alimentar su ego. Algo así como una paloma hambrienta que se acerca peligrosamente a su enemigo, apenas para llevarse un mendrugo de pan en el pico. Un ave tan estúpida como peligrosa. Y si no creen peligrosa a la paloma, prueben sentándose a leer bajo algún alero o cornisa donde anidan. Lo más probable es que no pasen ni 15 minutos hasta darse un baño de caca. Las palomas son pequeñas bolsas vivientes de guano, y Rolo... es pequeño y es cagador. Rolo es paloma.

Después de meses de no batirnos en las redes, aprovechó una comilona en su casa para cagarme la vida. Lo digo así nomás. Sin filtro. Creo que fue una jugarreta para interesarme en el único juego en el que tal vez él podría tener la ventaja.

Lo intentó hablando maravillas, sin éxito; aunque consiguió llamar mi atención haciendo una demo él mismo. Y como una trucha hambrienta... piqué. Piqué como nunca en la vida había picado con un fichín. Piqué tanto que terminé haciendo una nota de Mount & Blade: Warband y entablando una buena amistad a la distancia con uno de sus game designers: Mikail Yazbeck.

Quizás fue parte de un maquiavélico plan de Rolo para que yo mismo propusiera una aventura irrompible, y que además se la diera con yapa. Porque aquel sábado, Rolo y yo nos dimos el lujo de jugar por primera vez con uno de los responsables de diseñar el fichín que nos había quitado tantas horas de sueño. Aquel sábado, Mikail jugó con nosotros.





Pero no podíamos quedarnos con la alegría en privado y como buenos cholulos mediáticos necesitábamos testigos de que esa partida realmente ocurrió, de modo que invitamos a los cinco ganadores del concurso Warband a estrenar sus flamantes números de serie. Trigodón y Master Blaster acudieron y se ganaron esa noche la jineta irrompible.

Yo quiero tener 1.000.000 de framigos

Mikail cerró uno de sus servidores oficiales para la partida en algún lejano rincón del planeta, donde todos teníamos unos cómodos 170 de ping promedio. La lucha esta vez sería pareja. El password para entrar en ese recóndito paraje de Calradia era "warbandito".

Sonó el teléfono y el petinto de Rolo me pedía instrucciones disculpándose por su ya clásica llegada tarde. Minutos más tarde, nos encontramos en el servidor donde Trigo, Master, Mikail y uno de sus flamantes diseñadores esperaban con impaciencia. Nuestra lucha estaba a punto de hacer historia. Seríamos el primer medio de prensa en relatar una partida multiplayer contra los desarrolladores del juego al que estábamos por jugar. En Buenos Aires las agujas acariciaban las 19:00 y en Ankara era la una de la mañana.

Primero era lo primero, y eso por supuesto consistía en documentar nuestra partida, con lo que –después de varios intentos para ponernos de acuerdo– coincidimos desarmados en el muelle de un pueblo frente al mar. Si reunirnos fue una proeza, lograr que no se mataran entre ellos era algo impensable. Imaginen a cinco monigotes haciendo una desprolija e inquieta fila y a un estúpido mirándolos (que vengo a ser yo, intentando sacar alguna foto que sirviera) mientras les gritaba instrucciones en broken English.

Sorteado este escollo (que más que escollo fue un murallón) tomé la delantera con mi primer golpe bajo. "Pictures done. We can fight now!", grité, y tras ese rápido y escueto mensaje le hice una raya al medio a quien tenía enfrente, tomando la delantera de la manera más vil y baja. Y sí, lo reconozco, tanto tiempo llevo jugando con la ratita de Rolo, que algunas de sus artimañas se me pegan de manera involuntaria. Aquel golpe bajo desató un pandemonio en el que, por supuesto, me las arreglé para tener la mejor tajada.

En el inicio de la batalla, me equipé con la mejor armadura que mi bolsillo podía comprar (que por supuesto, me protegía como un paraguas de $10 de Retiro en medio de un huracán) y un viejo y destartalado escudo colgado a mi espalda, que serviría para protegerme de los golpes cobardes de Rolo.

En mis primeras apariciones, participé en acalorados combates con Trigo y Master. Combates que eran turbados por un demencial Rolo a caballo, que como un tábano, rondaba constantemente zumbándonos con su hacha en los oídos. En medio de la confusión, Mikail logró colar su lanza y me dejó con la cara enterrada en el suelo y mi trasero apuntando al cielo como rindiendo culto (o culo) a Alá.

Corrí nuevamente al combate sacudiendo el hacha como un niño enloquecido. Un hacha que finalmente se enterró en la carne virtual de Trigo, quien intentaba sin éxito rodear mi posición para peinarme de espaldas con su lanza. Cargado de adrenalina, corrí hacia un tímido personaje que bajaba desde el pueblo cubriéndose con su escudo, tras el cual solo asomaba la punta de su espada y un ridículo corte de pelo al estilo del "Príncipe Valiente". Como un boxeador retirado que vuelve al ring, empecé a bailar a su alrededor sacudiendo el hacha para obligarlo a cubrirse y encontrar el momento para atacar. El tercer hachazo lo sorprendió de espaldas y lo dejó tendido como un turco que besa la tierra después de años de ausencia de su madre patria. Y nunca una muerte acertada, ya que quien acababa de morder el polvo era

el compañero de armas de Mikail. Envalentonado, me di vuelta y le hice frente a alguien que venía a caballo y que me golpeó tres veces. En medio, Master Blaster corrió a empalarme con su lanza, pero Alá parecía estar de mi parte, y el filo de mi hacha alimentó mi sed de sangre. Libre del molesto agresor, volví mi atención a mi enemigo original, que desapareció entre las casas sobre su corcel. Estaba claro que alguien que huye cuando las condiciones del combate lo favorecen, es un cobarde documentado. Estaba claro que ese cobardika sólo podía ser Rolo. Decidí olvidarme de ese duende motorizado y dedicar todos mis esfuerzos a devolverle gentilezas a nuestro agradable anfitrión, Mikail Yazbeck.

Corrí enloquecido hacia la playa y divisé al payaso de Rolo a caballo, en el agua. Desesperado, corrí para obligarlo a bajar cariñosamente pero, adivinando mis intenciones, huyó a sacar tajada de Master y Trigo, quienes peleaban por su vida en el muelle. Master cayó con estilo, y Trigo tras él, con uno de mis certeros hachazos. Finalmente, alcancé a Rolo, que había subido con su caballo a un barco y estaba tropezando en la cubierta con todo lo que estaba a su paso. Si imagino un ciego a caballo, imagino a Rolo en ese momento. Fueron los dos hachazos más felices de la noche, los que mandaron a este mercachifle barato a bailar al Valhalla. Lloré. Lloré de risa y mientras intentaba componerme, reapareció Mikail, quien finalmente se encontró con el abrazo mortífero de mi hacha y fue como ese panqueque empalagoso que cierra la espectacular panzada de frags que acababa de darme. El resto del combate fue borroso porque cuando uno come bien, la digestión nos produce un estado de sopor que conduce inevitablemente a la siesta.

Reglamento de duelo

Apenas salí de mi sopor cuando Mikail sugirió reglamentar nuestra lucha para hacer duelos mano a mano o, en nuestro caso, mico a mico. Sonaba interesante.

Sus instrucciones fueron sencillas: enfrentamientos 1 contra 1 y, como señal de arranque del combate, había que cubrirse con el arma. Esta señal daba a entender al mico adversario que estaba listo para repartir amor. Y estaba claro que el más chúcaro era el que lograba sorprender al enemigo con el primer golpe. Costaba muchísimo tener la paciencia Jedi de esperar a que termine un combate, en lugar de saltar en el medio y sacar tajada de dos enemigos desatentos y lastimados. Atrás quedaron los combates en los que uno intentaba



sostenerse en pie, mientras un Mikail pasaba desbocado a caballo y blandiendo el hacha en busca de mi cabeza, o el arco certero de su compañero astutamente escondido en uno de los techos de paja de las casuchas.



Yo estaba impaciente, mis manos transpiraban sobre el mouse. Creo que si hubiera editado mi espera como una película, lo hubiera hecho como una escena de preparación de duelo de una película de Sergio Leone, y mientras mis dientes brillan con un destello del sol, se escucha la música de Ennio Morricone. El primer duelo me tocó contra el secuaz de Mikail. Levantó el filo de su hacha para avisarme que estaba listo. Y la próxima vez que vi ese filo, estaba encajado en medio de mi cráneo. Me golpeó como a un niño.

Los combates mano a mano nos mantuvieron entretenidos por una hora más. En el balance final, salí hecho. Descubrí que moviéndome rápidamente podía sorprender a mi enemigo de espaldas y acomodarle un hachazo por la espalda, allí donde el escudo no lo protege. Infringí tanto dolor como el que recibí y esa noche fui feliz. Todos menos Rolo, que al verse último en la tabla hizo la "gran chiquilín"* antes de que el duelo comenzara. Suponemos que lo hizo para no dar vergüenza pero definitivamente se perdió la mejor parte.

Para retirarnos triunfales, hicimos un par de partidos cooperativos, donde todos juntos intentábamos tomar un castillo. Nos sorprendimos gratamente porque la destreza del enemigo en la lucha fue suficiente para mantenernos a raya y muchas veces nos dejaron tendidos en el suelo, olfateando nuestro propio trasero. En el promedio, ellos defendieron mejor de lo que nosotros atacamos, pese a tener de nuestro lado al "Alá" de Warband, nuestro amigo Mikail. Por suerte, nosotros no somos súbditos vengativos y no le pedimos que tome represalias contra nuestros agresores virtuales en su próximo patch.

Despedida con Yapa

Avanzada ya la noche, decidimos que era suficiente. Para despedirnos y como un Bonus track a nuestros ganadores del concurso Warband, Master y Trigo, hicimos una sesión de Skype junto a Mikail. Todos pudimos hablar con él y saludarlo, y permitimos que Master y Trigo tuvieran la oportunidad de preguntarle algo a Mikail. Una preguntita cada uno, de fan a desarrollador.

Nos contó cosas muy interesantes. Taleworlds es una compañía que empezó con sólo dos personas y hoy llega a 15 miembros. Todos ellos son "multitasking" y tienen más de una función en la compañía. Actualmente, están trabajando en nuevas mejoras para Warband, porque ellos son de los pocos que creen que hay que seguir dándoles alegría a los usuarios que ya los eligieron. ¡Muy pronto vamos a disfrutar de unos packs cargados de amor y novedades para Calradia!

En paralelo, ya están trabajando en un nuevo juego que nada tiene que ver con el universo de Mount & Blade. Un fichín en el que comenzaron todo desde cero y que esperan tener listo –si va todo bien– dentro de 3 años. Desde Irrompibles y de corazón, les deseamos mucha suerte y les agradecemos por haberse prendido en esta nueva epopeya. Recuerden amiguitos:

El gamer no muere. Respawnea. [i]

(*) La gran chiquilín es una clásica jugarreta de Rolo por la cual, cuando está en inferioridad de condiciones, se retira alegando problemas con la conexión. De esa manera, si la partida queda inconclusa, no podemos decir que su actuación fue desastrosa. De igual manera se conduce cuando va ganando; se retira pero esta vez al terminar la partida. Así puede mofarse de sus adversarios diciendo que es el mejor y dormir tranquilo ya que su último partido fue una victoria indiscutible. Está claro que, esto último, cada vez ocurre menos, jijiji.

REDACCIÓN

Federico Brancaccio
Ariel Carella
Dario Ciubotariu
Fernando Coun
Andrés Croucher
Marcelo Gabriel Dastoli
Tomás Esteban Diana
Tomás Dillon
Esteban Echeverría
Federico N. Esquivel
Alfonso Gallo
Tomás García
Francisco Gindre
Ezequiel Vladimir Karabin
Patricio Alan Knight
Luis Fernando Kobylański
Manuel Lucero
Santiago Marina
Diego Marletta
Pablo Alejandro Marzocca
Nicolás Orlando
Hernán Panessi
Edwin Pérez García Pinto
Carlos Pollastri
Nelson A. Reyes
Franco Rivero
Jorge A. Sánchez
Adrian Schiariti
Juan Seybold
Johnatan Siciliano
Juan José Stanizzo

AGRADECIMIENTOS

Federico Fahsbender
Hernán Fernández
Juan Pablo Lepere
Agustina M.
Victoria Panozzo
Myfanwy Spannaus
Santiago Videla
María Gabriela Vich
John Yan
CENTRO METROPOLITANO DE DISEÑO
IMAGE CAMPUS
GRIMORIO DIGITAL

¡Muchas gracias a todos!
[IRROMPIBLES] LES DESEA UN FELIZ 2011

EDITOR RESPONSABLE
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DIRECTORIO
Sebastián Di Nardo
Mario Marincovich
Rodrigo Peláez
Pablo Salaberri

REVISTA [IRROMPIBLES]
Disponible desde marzo 2011

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

[IRROMPIBLES]
www.irrompibles.com.ar
www.facebook.com/irrompibles
www.twitter.com/irrompibles

EL MIKONOMICON MMX es una publicación de www.irrompibles.com.ar. Queda expresamente permitida su distribución gratuita. Se prohíbe toda modificación y todo uso comercial. Los artículos publicados son de exclusiva responsabilidad de sus autores. Hecho en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Copyright © 2010. Ilustraciones © de sus respectivos propietarios, reproducidas con fines de difusión periodística. Versión compatible con iPhone, iPod touch y iPad por Ediciones Grimorio Digital (www.grimoriodigital.com).2011





You
Tube